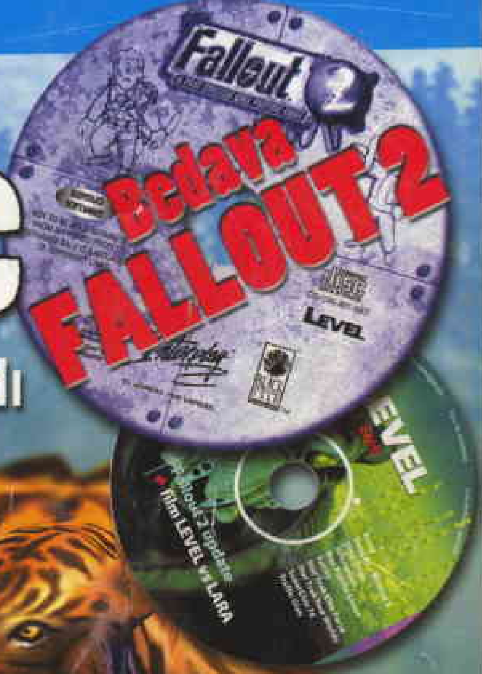
TAM SÜRÜM FALLOUT 2 OYUNU

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Eylül/2000

www.level.com.tr • 2000/09 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)



Black & White

Böyle bir oyunla daha önce karşılaşılmadı

STRATEJİ İNCELEME

Heavy Metal FAKK 2

Julie, Lara Croft'ı tahtından indirecek

Kiss: Psyhco Circus - The Nightmare Child

Bir Rock grubu, bir çizgi roman ve bir oyun...

Submarine Titans

Okyanus altında bir RTS. Belki yeni bir Starcraft...

Diablo II - Multiplayer

Deus Ex

Icewind Dale

Vampire

Fallout II

Playstation:

Metal Gear Solid 2 'ye İlk Bakış

Final Fantasy 9

Medal of Honor

Yeniden Başlıyoruz



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Geçen ay, beyin damarlarından birinin tıkanması nedeniyle ölümü bekleyen güzel arkadaşım ile ilgili olarak yazdığım yazıya gönderdiğiniz destek dolu onca e-mail için teşekkür ederek başlamak istiyoruz bu ay dergiye. Mesajlarınızın hepsini ona ulaştırdım ve hayata daha fazla sarıldığına şahit oldum. Hiç beklemediği anda gördüğü bir ihanet, amansız-çaresiz bir hastalık nedeniyle oluşan küskünlüğüne rağmen, biraz da (aslında fazlasıyla) sayenizde, hainlere ve ihanetlere boyun eğmemek, yaşama dört elle sarılmak gerektiğini gördü ve yarım bıraktığı tedavisine, hastanesine geri döndü. Üstelik bu davranışı ile bir kez daha bize örnek oldu ve hayat nerede kalırsa kalsın, şartlar ne kadar güç olursa her zaman yeniden başlamanın ve yaşama meydan okumanın mümkün olabileceğini gösterdi. Sonuç, yenmek veya yenilmek değildi önemli olan, "kötüyle" savaşmadan teslim olmanın, kendimizi korkularımıza esir etmenin onursuzluğunu yenebildiğimiz sürece sonsuza dek yaşayacağımızı hatırlattı hepimize.

Hepinize tekrar tekrar teşekkür ediyorum çünkü beklemediğimiz ilginiz sayesinde oyun dünyasına hayatını veren bir arkadaşımız belki de yaşama geri dönecek.

***

Elbette bu ay verdiğimiz Fallout 2'nin de farkındasınızdır sanırım. Oyun severlerin önünde saygı duruşuna geçtiği bu oyunun orjinalini size kazandırabilmek için uzun süredir çalışıyorduk ve tüm o gayretlerimiz bu mutlu sonla sonuçlandığı için, bütün yorgunluğumuzu unutturdu.

Bu ay ilginizi çekecek ilk konu, yazıların altındaki isimlerden veya posta kutusunun arkasına aldığımız künyeden görebileceğiniz gibi aramıza yeni katılan arkadaşlar. Burak ve Güven'i size tanıtmak, onları size anlatmak istemiyorum çünkü aslında bizden başka dergi okumadığınızı biliyorsak da, başka dergilerde yazan arkadaşlarımızı da tanıdığınızı sanıyorum. Burak ile Güven'in de bundan sonra bizimle yollarına devam edeceklerini söylememe gerek yok sanırım. Yeni arkadaşlarımızın sağladığı destekle çok şikayetçi olduğunuz web sitemizin açık olmayışı sorununu da gidermiş oluyoruz. Zira Burak özellikle Web sitesinin işlemesi için çaba harcayacak ve Level'a yakışır bir web sitesini sonunda size sunabileceğiz.

Bu arada yayın hayatlarına devam eden diğer oyun dergilerindeki arkadaşlarımızın baş sayfadan gönderdikleri selamları okuyoruz ve düşüncelerine katılıyoruz. Okuyuculara henüz anlatılmamış olsa da, kopya oyunlara karşı tüm oyun dergilerinin diyalog halinde olduğunu, birlikte ortak bir çalışma yapacağımızı ama ne yazık ki bir türlü zaman bulamadığımızı itiraf edelim. Bu arada, bazı Türkçe online oyun sitelerindeki forumlarda "hangi oyun dergisi daha iyidir" başlıkları altındaki mesajlarda çok az da olsa hoş olmayan yazılar okudum üzülerek. Hiçbir derginin okuyucusunun centilmence olmayan bu tarz ifadeler kullanmayacağını umuyorum artık. Rakip dergilerin yazarları birbirleri ile arkadaş iken, okurları neyi çekemiyor anlamıyorum. Lütfen yapmayın ve oyun dergilerinin adına, onları okuyan insanların saygınlıklarına leke düşürmeyin.

> **Aslında her ay yeni bir başlangıç gibi bizim için. Ama bu ay gerçekten birşeyler farklı oldu...**

Geçen ay bahsettiğimiz gibi bu ay size biraz sürpriz hazırladık. Demo Cd'nin içinde bulabileceğiniz Level filmini size ulaştırabilmek için aylardır çalışıyor ve hazırlık yapıyorduk. Önümüzdeki ay artık tam olarak yayınlamayı planladığımız filmin fragmanını bu ayki Demo cd'mizin içine koyduk. İlginizi çekeceğini umuyoruz ama lütfen seyrederken, bu çalışmanın profesyonel ve son derece iddialı bir film çalışması olduğunu düşünmeyin çünkü okuyucularımıza, Level editörleri arasında sık sık yaşanan oyunlar hakkındaki şakalaşmaların bir benzerini, o sıcak atmosferi taşımayı amaçladık sadece. Proje içindeki tüm arkadaşlar, gönüllü olarak ve özveri ile çalışarak filmin yaratılmasını sağladılar. Bu film aslında başlangıçta, bizim birer cd'ye kopyalayıp hatıra olarak evlerimizde saklayacağımız ve ileriki yaşlarımızda birbirimizi hatırlamak için kullanacağımız, çocuklarımıza torunlarımıza gösterebileceğimiz birer anı olarak tasarlanmıştı ancak sonuçta ortaya çıkan çalışma beklediğimizden çok daha iyi oldu ve herkesin de beğenisini kazanınca "neden okuyucularımızla da paylaşmıyoruz?" sorusu gündeme geldi. İşte cevabı bu ay Demo Cd içinde bulabileceksiniz. Eğer izlerseniz lütfen eleştirilerinizi gönderin ve aklımızdaki "filmin devamını yapalım mı yoksa bırakalım mı" sorularına cevap bulmamıza yardımcı olun.

ORTA KASABA ÇILGINLIĞI İKİ

Midtown Madness hayranlarına müjdemizi verelim de, derginin daha ilk sayfalarında mutlu olsunlar. M.M.'nin ikincisi bir kaç aya kalmaz makinelerimizin sevgili prensesi haline gelecekler. Özenle besleyip, güzel bitciklerimizde tüm kurttan düşmandan saklayacağımız oyun iki yepisyeni ve eskisinden büyük ve ayrıntılı şehri, 10 yeni aracı, gelişmiş multiplayer ve internet imkanı, daha ayrıntılı ve özenli hazırlanmış zarar görme ve yeni bir training moduyla geliyor. Öncelikle grafik konusunda çok büyük bir fark beklemeyin, çünkü grafik mühendislerinin maaşlarına herhangi bir zam yapılmamış olacak ki, 1 sene önceki motoru aynen kullanıyorlar. Ama yine de oyun gözünüze daha bir zengin,daha bir hoş gelecektir; çünkü artık iki şehir (Londra & San Francisco)var, çünkü ikisi de eskisinden daha büyük, çünkü ikisi de eskisinden çok daha ayrıntılı (mesela Londra'daki BigBen ve diğer karakteristik yapıların hepsini ayrıntılarıyla görebilirsiniz). 10 yeni araç ise emrinize amade olacaktır (hani ingilizlerin şu ünlü iki katlı otobüsleri de var ya, beyninizde dans edip dışarı taşmaya çalışan elektrik sinyallerinin korkunç bir dışavurumunu bekleyecekler (çılgınca sürebileceksiniz yani!)). Ayrıca yeni hasar sisteminde aracınızın parçalarını yerden toplayacaksınız dikkatli olun, çünkü bu oyun tam bir action manyağı! Şehirde önünüze gelen her 3 boyutlu cısımcığın üzerinden geçip, ya da bir şekilde vurup, parçalayıp cücüğünü dürebileceksiniz. Sevgili Microsoft yaşadığı krizlere rağmen, oyun çıkarmaya büyük bir hırsla devam ediyor olması bence takdir edilesi bir (tek) özellik. Aslında çaktırmayın Bill'e Midtown Madness'da kafa tutan da yokmuş.



KÜÇÜK VE HIZLI, ATLETİK VE KIŞKIRTICI

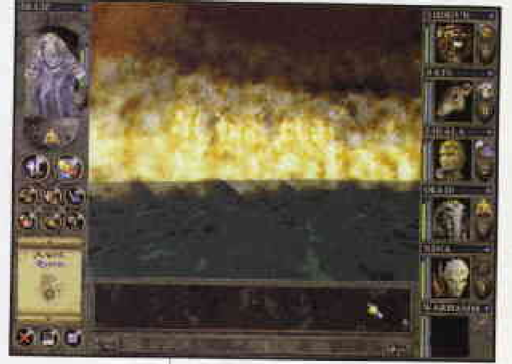
1996'da Gubble 1998'de Gubble 2 vardı. Ve her iki yılda bir bu oyunun devamını çıkarmalıyız prensibinden vazgeçmeyen İngiliz Data Design Interactive şimdi de hızlı ve şirin yarış oyunun son model versiyonu Gubble Buggy Racer'ı çıkartıyor. Evrendeki en ölümcül uzay yarışı sloganıyla çıkan oyunda çeşitli gezegenlerde silahlarla donatılmış küçük, seksi ve hızlı arabalarımızla single race, time trial ve championship olmak üzere üç ayrı modda yarışacağız. Data Design'daki arkadaşlar gerçek bir yarış oyunundan alınan zevkin gerçekçi arabalar, yarış koşulları, karışık sürüş tarzları, komplike araba ayarlarından çok basit, rahat kullanışlı ve hıza dayalı olmasından kaynaklandığını söylüyor. Kaldı ki, en ufak derecede haksız değiller, şu ana kadar en tutulan yarış oyunları gerçek bir formula yarışçısı olmadan da arka aynanızda rakiplerinizin ufuk çizgisiyle bütünleştiğini gösterebilen, basit ama kaliteden ödün vermeyen oyunlardır. İşte Gubble Bugy Racer da, her biri 450-500 poligondan oluşan detaylı ve birbirinden farklı araçları, 8 değişik gezegendeki pistleri, rakiplerinizi saf dışı etmede kullanacağınız silahları ve en önemlisi sizin oyununuza göre taktik geliştirip size uyum sağlayan rakipleriyle akıllarda kalacak bir oyuna benziyor. Üstelik oyunu ister beraber ister deathmatch şeklinde oynayabileceğiniz bir de multiplayer seçeneği bulunuyor (split screen seçeneğiyle beraber tabii). En son böyle basit ve ayrıntılı bir oyun olarak Sega Rally 2'yi oynamıştım 2 sene kadar önce, şu kadarını söyleyim hala deliler gibi oynarım! Böyle bir tarza hem software hem hardware 3D grafikler, her açıdan duyabileceğiniz gerçek 3D ses efektleri ve diğer oyunlarda tam olarak olmayan kendi silahlarını en iyi kullandırttıran gelişmiş düşman yapay zekası da eklenince artık deliler gibi mi oynarız, yoksa oynamayıp yanında mı yatarız bilmiyorum.



SİHİRCİLER & SİLAHCILAR

Tarih uzun bir süre bilgisayarda hazırlanan RPG oyunlarına şahitlik yapmıştır. Bunların bir çoğu bizi hüsrana uğratırken, küçük bir azınlığı da oynarken yüz kaslarımızın gerilmesine neden olmuştur. Atmosferin verdiği heyecanı grafik ve müzik gibi diğer ikinci plandaki süslemelerde arayan nice oyun role-play hissi veren benzerlerinin yanında boynu bükük kalmıştır. İşte Heuristic Park'ın bu sonbaharda çıkaracağı Wizards&Warriors'un ise hangi klasmana gireceği belli değil. Çok klasikleşmiş özelliklerinin olduğu oyun çok ilginç yenilikler de içerecek. Gael Serran adlı fantastik bir dünyada varmızı yoğumuzu Mavin adlı kılıcı bulmak için harcayacağız. Çünkü ancak onunla uykusundan uyanan Pharaoh Cet'i öldürebilir ve masum insanları kurtarabiliriz. Konu nasıl? Tek kelimeyle yaratıcı! Sanırım senaristlere verilen paranın büyük bir kısmı dezaynıcılara kaydırılmış olmalı, ki senaryo bu kadar zayıfken, gerek grafikler gerekse de oyun detayı bu kadar başarılı. Öncelikle oyunda diğer RPG'lerde olmayan silahlar, yaratıklar ve ırklar (mesela soylu kaplan adamlar (Whiskah) veya bilge fil adamlar (Omphaaz) gibi) var. Oyunun önemli bir özelliği 120'den fazla NPC'yle diğer oyunlardan daha farklı ilişkiler kurabilmeniz (şşt, sapıtmayın). Öyle ki karanlık bir ormanın ortasında üzerine oklar, ice stromlar yağdırdığınız bir yaratığın normalde size görev verecek biri olduğunu sonradan üzülerek öğreniyorsunuz. Açıkçası daha önce böyle kişileri öldürebileceğimiz bir oyun görmemiştim. Ama benim asıl ilgimi çeken ve oyun geldiğinde daha iyi anlayabileceğimiz ATP, yani Adaptive Phasing System. Bunun Türkçe meali ise şu demek oluyor: Oyun, tarzını sizin hareketlerinize göre ayarlıyor. Yani hiç durmayan hızlı ve dandun ilerleyip oyunu Diablo gibi oynarsanız oyun bir anda real-time stratejiye dönüşürken, eğer yavaş bir tempoda oynayıp hangi büyüyü yapacam diye uzun uzun düşünürseniz de, turn-based bir oyuna dönüşüyor. İlk defa duyduğum sadece bu özellik için bile oyunu beklemeye değer gibi gözüküyor, aksi halde Heuristic Park'ın RPG Tanrılar'ının gazabından kurtulacağını sanmıyorum.





KÜÇÜCÜK FIÇICIK, İÇİ DOLU TURŞUCUK

Siberuzay hayatımızın her noktasını molekül molekül işgal ederken, bir çok eski zevkimiz, eğlencemiz şu anda direk monitör üzerinden hayat buluyor. Son zamanlardaki buna en iyi örnek ise her kesim ve yaştan insanın severek yaptığı geleneksel kare bulmacalarımızın internete girişi. www.karebulmaca.com sitesine gittiğinizde bu güzel fikri bizzat kendi gözlerinizle görebilirsiniz. Siteyi hazırlayanlar olayı daha da ilginç bir hale getirmişler ve bulmacaları için bir yarışma hazırlamışlar. Gerçekten çok başarılı bir fikir olan bu yarışmada, Türkiye'nin her yerinde aynı anda başlayan bir kare bulmaca veriliyor. 1,5-2 saat içinde tüm soruları ilk doğru tamamlayan kişinin banka hesabına hemen 30 milyon yatırılıyor. Her akşam oynanan (istek üzerine haftasonu yarışmaları şimdilik kaldırıldı) bu yarışmaya katılabilmek için üye olmanız gerekiyor (1giriş->1milyon, 7giriş->5milyon, 15giriş->10 milyon, 30 giriş 15milyon). Eğer siz yarışmayı yaparken başka biri sizden önce doğru bitirirse, hemen adı ekrana geliyor ve yarışma o günlük sona eriyor. İster bankaya havale aracılığıyla ister de kredi kartınızla ödemeyi yapabiliyorsunuz. Tabii ki de tüm bilgilerinizin güvenliği SSL 40bit ortamında olabildiğince sağlam bir şekilde korunuyor.

Aslında epey ilginç bir fikir olan bu yarışmayı hazırlayan kişileri takdir ettim. Darısı diğer tüm klasik oyunlarımızın ve bulmacalarımızın başına. (sağdan sola 1: Türkiye'nin en baba bilgisayar oyunu dergisinin en çapkın yazarı, 4 harfli "o" ile başlıyor "r" ile bitiyor.)

WWW.KAREBULMACA.COM

KAYIT YARIŞMA BİLGİ ARŞİV

"ilerle ve ağacın arkasındakini öldür, sonra save et ve karşıya sıçra"

Yoo, ne var yani oyununuzu tuşlarla değil de, ağzınızla oynayamaz mısınız? Ağzınızdan çıkanı hemen yapan, bir dediğinizi ikiletmeyen gerçek bir köle sizce de hoş olmaz mı? Düşünsenize ağzınızda kulaklıklı mikrofon ordularınıza "İleri! Tüm düşmanlarını cücüğünü dürmeden geri dönmeyiiin!!" diye bağırabileceksiniz mesela. İşte Sontage Interactive ve Mindmaker da bu kadar komplike olmasa bile oyunları sesizmizle yöneteceğimiz bir programı bitirmek üzereler. Program genellikle strateji, yarış ve action oyuncuları için hazırlanmış bir program. Toplam klavyeyle yaptığınız 256 tane işlemi bu programa kendi sesinizle yaptırabileceksiniz. Programın bir önceki versiyonu aslında iki sene önce çıkmış ve ödül almıştı. Bu yeni versiyonu ise hem daha hızlı hem de sesinize karşı daha hassas. Ayrıca windows 2000'de çalışacak bir kaç yeni özelliği de var. Game Commander 2 adlı programı ekimden itibaren kendi sitesinde bulabilirsiniz. Eğer G.C 1'e sahipseniz küçük bir ücret karşılığında 2'ye upgrade etmeniz de mümkün.



Ayrıca chat hastaları için de oyun herhangi bir sorun teşkil etmeyecek çünkü oyun bir sürü chat programıyla beraber çalışabiliyor. Yani herhangi bir chat programından çıkmadan da programı rahatlıkla kullanabileceksiniz. Ne diyelim, korkunç bir savaşın ortasında askerlerinize bağıra çağıra emirler yağdırmak epey eğlenceli ve atmosferik olacak gibi, tek korkum büyük ve kritik bir savaşın ortasındaki çok önemli bir emri anlamaması ya da 2-3 saniye sonra anlaması. Bu o savaşı ve belki de oyunu kaybetmenize neden olacağından ses hassaslığı konusunda maksimum gayreti göstermiş olmalılar.

HE DİYEMEDİK, HEDİYELEDİK

Oyun dünyasının yeni kral firması CRYO'dan yine çok ilginç fikirli bir oyun geliyor : Gift. Kasımda PC, 2001'de playstation ve sonra da Game Boy Color için çıkacak oyun, dizaynırı Phillipe Ulrich'in kafasının bir yerlerinde son 10 yıldır saklanıyormuş. 3D-Action olan oyunun en büyük özelliği oyun boyunca karşınıza çıkacak tiplerin daha önceki bilgisayar oyunlarında, çizgi filmlerde ve filmlerde çıkmış olması. Oyunun konusu ise bence gayet yaratıcı. Gift adlı karakteri yönettiğimiz senaryoda amacımız 7 değişik dünyadaki 7 tane cüceyi bulup prenses Lolita Globo'yu baş kötü "Siyah Derin Karanlık Gece'nin Gölgesi"nden kurtarmak. Tiptanic, Alcatraz, Star Stress, Drakuland, Iceland, Paztec ve Mine of Horror adlı dünyalarda bir sürü tanıdık ve tanımadık karakterle karşılacağımız oyun anladığınız gibi biraz post-modern, çılgın bir oyun.





Gift'i ister birinci ister üçüncü kişiden görebilecek, ve yüzme, uçma, tırmanma, sıçrama, fireball atma gibi bir dizi hareketi yapabileceksiniz. Bu tembel, eğlenceli ve zıpır karakterin düşmanları da en az kendisi kadar farklı olacak. Özellikle yapay zekaya önem verilmiş ve mesela oyunda gölgede kendini saklamaya çalışıp sizi sinsice vurmak isteyen düşmanlar görmek işten bile değil. Sanırım Cyo bir kere daha kalitesinden ödün vermeyerek şaşırtıcı fikirlerle dolu bir oyunda, ama bu sefer bir adventure olarak değil 3D action olarak bizi şaşırtacak.

Bizden Duymuş Olmayın

Evet sevgili sayın seyirciler, şu an aldığımız bir habere göre Deus Ex2 'nin yapımına başlanmış bulunulmaktadır. Aslında proje daha o kadar yeni ki, bir expansion mu yoksa oyunun ikincisi mi olacak, o bile belli değil. Ama belli olan bir şey varsa o da oyun içi seçeneklerinin zenginliği ve oyuncuya tanınan senaryo özgürlüğü olacak.

Geçen ay acıklı bir şekilde Thief'in yapımcısı Looking Glas'ın kapandığı haberini vermiştik. Ama tabii ki Thief gibi bir oyunu yapan baba programcıların başka bir yerde iş bulmaması saçma olurdu. Ve dolayısıyla içlerinde Warren Spector'ın da bulunduğu, ki kendisi Thief 1'de büyük bir rol oynamıştır, 3 Looking Glass programcısı, ION Storm'a geçti, ve sıkı durun zaman kaybetmeden Thief III'ün yapım projesine başladılar.



Electronic Arts yeni aldığı bir kararla bundan sonra oyunlarını DVD kutusunda satmaya karar verdi. Bu da biz tüketicilere inşallah fiyat düşmesi olarak yansıyacaktır!!

Mathematiques Appliquees adlı firma (ulen heyt be, isme bak, Dreamworks'ten sonraki en karizmatik isim bence) Peacemakers diye şu ana kadar çıkan tüm stratejilerden daha farklı, canlı ve gelişmiş bir strateji çıkarmaya hazırlanıyor, gözünüzü açık tutun; ummadık taş baş yarar.

Hatırlarım, eskiden fizik çalışmazdık Incredible Machine oynardık,diğer tüm oyunlardan farklı kendine özgü bir stili vardı bu yaramaz ve şirin oyunun. Özellikle bir kaç arkadas toplanıp nasıl olsa da olsa diye kafa yormak epey eğlenceliydi. İşte bu kış da anlaşılan Return of the Incredible Machine: Contraptions 'la soğuk kar gecelerini beyin enerjimizle ısıtacağız.

Dijital Televizyon yayınlarının genişlemesiyle bize sunduğu imkanlarla ortaya çıkıyor. **Mef Dershaneleri**'nin **Digitürk** ile iş birliği sonucunda artık dijital televizyon ile üniversiteye hazırlık mümkün olacak. Ayrıntılı bilgi için www.digiturk.gen.tr sitesinden bilgi alabilir, 0212 326 00 00 numaralı telefondan detayları öğrenebilirsiniz.

(0!+0!+0!+0!)2 = 4X4

Termin Reality'nin çıkartmak üzere olduğu 4X4 Evolution klasik araba yarışlarından öğk gelenler için biçilmiş kaftan. Belki bir gün bir ferrariniz olur, ama 4X4 bir jip kullanarak kendizi dağlara bayırlara atıp diğer 4X4'lerle yarışma imkanı elde edemeyebilirsiniz! Bu gibi yarışların diğerlerinden en büyük farkı herhangi bir şekilde sınır olmaması ve genelde çamur içinde geçmesi. Yani ne duvar, asfalt ne de en ufak bir sınır var! Hatta doğru düzgün bir yoldan bile bahsetmek pek mümkün değil. Çünkü oyun boyunca yarışacağınız pist aralıksız engebelerle, yokuşlar, inişlerle dolu olacak. Bu da zamanınızın büyük bir kısmını havada geçireceğiz demek. Pistlerde herhangi bir sınırlama da olmayacağından herhangi bir yöne doğru da istediğinizi gibi ilerleyebileceksiniz. Zaten oyunda rakiplerinizden çok pistle boğuşacaksınız. İki nokta arasındaki en kısa yolu ararken aynı anda da pist koşulları da sizi epey zorlayacak. Tabii bu sırada karşınıza bazı bariyerler ve ağaçlar çıkması da işten bile değil. Bunlara çarptığınızda ise tabii ki aracınız zarar görecekken dışardan bu hiç bir şekilde belli olmayacak, çünkü arabaların firmaları oyunda da olsa güzelim bebeklerinin hiç bir şekilde çarpık çurpuk görmek istememişler. Oyunun ilginç diğer bir özelliği de pistlerinin her seferinde random hazırlanıyor olması.





16 pisti, yeni pistleri download edebilme özelliği, farklı hava koşulları ve 50 güzeller güzeli yavrusuyla çok yakında bilgisayarlarınızda olacak oyunu tüm yarışseverlerle birlikte heyecanla bekliyoruz (haberler köşesindeki bu klasik son cümlelere hastayım, ama bir iki saat içinde vermem gereken yazıları düşününce sanırım beni anlarsınız).

DÜNYANIN AYRINTISI

Onur'un geyik yağmurundan güçlükle kurtulmayı başardığım şu an, gecenin ikibuçuğunda, size tüm zamanların en detaylı yarış oyununu haberdar etmekten gurur duyarım. Aslına bakarsanız bu oyuna tüm zamanların en ayrıntılı yarış oyunu değil de direk en ayıntılı oyunu denmeli, çünkü detay yoğunluğu bakımından gerçekten bir abartıyla karşı karşıyayız. Bu konuda size arabanızın lastikleri konusunda değiştirebileceğiniz 100'den fazla parametre var desem sanırım yeterli olur. Arabanızın inciğini cıncığını çıkartıp, deliler, sapıklar gibi detay yaptıktan sonra oyuna geçtiğinizde göreceksiniz ki oyun grafik yapısı bakımından da psikopat. Şu kadarını söyleyeyim, grafik kartınız ne kadar iyiyse oyun o kadar iyi çalışacak, üst sınır vermek gereksiz. Görüntü efektleri olarak da hardware ışıklandırma, hacimsel duman, toz ve ateş sadece ilk aklıma gelenlerden. Ses bakımından da gayet doyucuru olacak sofistike bir ses sistemi kullanılacağından bu oyun ayrıntı ve gerçeklik isteyen her yarış severin için birinci dereceden farz olacaktır. Ama tüm bunları bırakın, çok daha şaşırtıcı olan başka bir gerçeklik var, o da bu oyunu sadece Chris ve Tony West adlı iki kardeşin yapmış olması. Empire Interactive'in kutularını hazırlaması haricinde başka kimsen yapım sırasında oyuna elini bile değdirmemiş. 2001 ikinci çeyreğinde bilgisayarlarımıza konuk olması beklenen World Sports Car hakkında daha ne diyelim, şaka gibi...



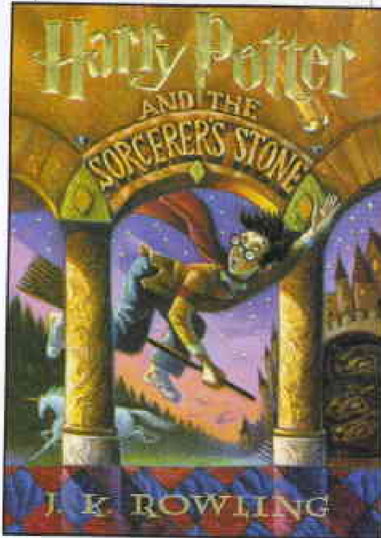




Dijital HARRY

Harry Potter'ı artık duymayanınız yoktur herhalde. Yüzüklerin efendisi kadar olmasa da, onun grafiğine benzer bir yükseliş grafiği çizen yeni nesil fantastik-çocuk romanı, J.K.Rowling'in yazdığı kitap geçen ay da belirttiğimiz gibi ancak başvurulan 5. yayınevi tarafından kabul edilmiş. Böylesine küçümsenen bu kitap bir anda dünyada inanılmaz bir patlamaya neden oldu ve Time'ın kapağına çıktı, 115 ülkede basıldı, 28 dile çevrildi,onmilyonlarca insan tarafından büyük bir keyifle okundu. Bu sanatın elektronik dünyasına girmesi için ise tek bir kapıdan geçmesi gerektiğini herkes biliyordu : Electronic Arts!

Electronic Arts'ın ağustosun ikinci haftasında yaptığı açıklamaya göre büyü ve sihirle dolu dünyasında türlü maceralar yaşayan Harry Potter'ın bilgisayar oyunu olarak tüm geliştirme, yapma ve dağıtma haklarını almış bulunuyor. Warner Bros'un da finans kısmını üstleneceği oyunlar kitaptaki karakterlere ve



çevreye birebir uysun diye kitabın yazarı J.K.Rowling 'le oyunların yapım aşaması boyunca yakın temasta bulunulacak. Anlaşmaya göre Electronic Arts Harry Potter'ın şu ana kadar çıkan 4 kitabının hepsini her şekilde kullanma hakkına sahip. Hatta şimdi ve gelecekte çıkacak tüm konsollarda ve plaformlarda oyunu üretmekte serbest kalacak. Eğer internet üzerinden H.P. oyunu yapmak isterse yine kimse ses çıkartamayacak. Kısacası EA herşeyi önceden düşünüp oyunun her türlü hakkını satın aldı. Ama hiç bir şekilde de kitabın kendine özgü havasından kopmayı düşünmüyor.

BÜYÜK ÇOK BÜYÜK GEMİLER

Zamanında X-Wing vs. Tie Fighter vardı ki, deliler gibi oynardık muhteşem bir oyundu. Herkes en iyi pilot olma telaşı içinde bilmem kaç saniyede en çok gemi vurmanın yarışını yapıyordu. Zamanının en iyi simulasyonuydu da zaten. Şimdi ise aynı oyunun yapımcılarından başka bir simulasyon geliyor, ancak bu sefer küçük ve çevik gemilerdense biraz ağır toplarla uğraşacağız. Uçuracağımız gemiler bilmem kaç kilometrelik federasyon gemileri olacak (tabii ki de Star





Trek, başka bir şey olabilir miydi? Biri strateji olmak üzere buraya sığmayan iki tane daha star trek haberi vardı ya hadi neyse). Ama oyunun tek farkı bu olmayacak. Özellikle gerçek bir uçuş hissi verebilmek için epey uğraşmışlar. Oyunu oynarken gerçekten dev bir gemiyi kullandığınız ve yetenekli insanlardan oluşmuş bir tayfayı yönettiğiniz hissine kapılıyorsunuz. Tabii bu atmosferde grafiklerin de büyük payı var. Öncelikle yeni bir 3D motor yazılmış ve çok gelişmiş grafik efektleri kullanılmış. Mesela dinamik zarar görme diye bir sistem kullanılmış. Bu geminizin hasar aldığı yere göre deformasyona uğraması, parçalarının kopması, işlevlerinin bozulması ve bizim tüm bunları görsel olarak görebilmemiz demek (attığınız bir torpidonun gemide kaç metrelik bir deliğe yol açtığını görebileceksiniz yani)! Her ne kadar Star Trek (en azından beni) baymaya başlasa da, uzayın küçük ya da sonsuz, sessiz ya da keskin, ve de belli olmaz kaç boyutlu bir köşesinde büyük çok büyük ve karizmatik gemilere kanat çırptırmak ilginç olacak.

Hired Guns

Eskisi gibi olmuyor.

Yine ne yapıyorlar ne ediyorlar eskileri bulup getiriyorlar. Hired Guns ismi bazılarınıza tanıdık gelmiş olabilir. 1993 yılının Amiga oyunu olan Hired Guns, Amerika'da fazla duyulmasa da Avrupa'da oldukça ses getirmişti. O zaman için oldukça değişik olan oyun sistemi belki de bu başarının sebebiydi. Çoklu görüntü, RPG öğeleri, detaylı karakterler o zamanlar için yeni ve ilgi çekici noktalardı.





Psygnosis bu oyunu şimdi PC'ye taşımaya ve yine ilgileri üzerine çekmeye hazırlanıyor. Hired Guns hakkında bilgiler uzun zamandır geliyordu. Oyunun çıkmasına az zaman kala biraz oyuna değineceğim.

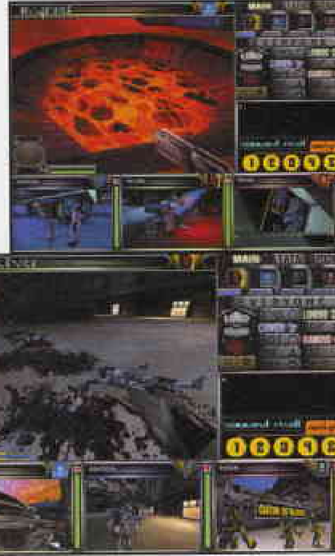
Hired Guns eskiye bağlı kalmanın en güzel örneklerinden biri. Amaç eski oyun sisteminin üzerine biraz RPG öğeleri katarak, yeni bir 3D motor ekleyerek ve biraz daha detaylandırarak ortaya oldukça dinamik bir oyun çıkarmak, diyor üreticiler. Konu olarak System Shock 2'nin cyberpunk tarzını iyi kullanan oyun dizayn açısından HalfLife'a benziyor. Dörde bölünmüş ekranda sürekli kontrollü, adım adım oynayış ise Rainbow Six'i hatırlatıyor.

Oyunun en büyük özelliği farklı özelliklere sahip paralı askerler kullanmanız ve bunları istediğiniz gibi yönetip kontrol edebilmeniz. Elinizdeki adamların herbirisinin özel olarak iyi yapabildiği bazı işler var. Bunu da Görevimiz Tehlike serisine benzetebilmek mümkün. Bazı alanlara sadece belli adamlar girebiliyor. Bazı bilgisayarları belli insanlar kullanabiliyor. Sizin yapmanız gereken bu adamları en uygun şekilde koordine etmek ve gerektiği yerde gereken adamı kullanarak oyunda ilerleyebilmek. Bunu yapabilmeniz için de size sağlanan imkan ise hiçbir FPS oyununda bulamayacağınız hoş bi özellik. Ekranı 4 parçaya bölerek her parçada farklı adamınızı izleyebilirsiniz ve böylece gerekli yerlerde grup halinde hareket ederek geçmeniz gereken yerleri rahatlıkla geçebilirsiniz.

Bu tip görüntü sistemine başka bir örnek de Commandos idi. Fakat bu görüntü sisteminin FPS'ye uyarlanmış halinin çok daha zevkli olabileceğini tahmin edebilirsiniz. Yapımcılardan Hired Guns ile ilgili bir sürpriz de oyunun multiplayer özelliklerinin sağlam olduğu. Yani bu bölünmüş ekran görüntüsünü rahatlıkla multiplayer'da da kullanabileceğiz. Böylece insanlar arasındaki koordinasyon daha güçlü olacaktır ve de multiplay oyunlar çok daha eğlenceli geçecektir.

Oyunun hikayesi gelecekteki cyberpunk dünyada geçiyor. Atmosfer ve yiyecek kaynaklarını yani insanlığın temel ihtiyaçlarını ele geçirmeye çalışan 3 ayrı firma





arasında bu zorbalığa karşı çıkan asi adam Miles Kircher tuttuğu 3 paralı askerle birlikte bir maceraya atılır. Önceden de bahsettiğim gibi her karakterin özel olarak uğraştığı bir konu var. Örneğin Kircher'ın yanındaki askerlerden 110 yaşında Myriel yakın savaşta, cyborg askerler konusunda, data hırsızlığı konusunda usta. Başrol oyuncumuz Kircher'ın ise ustalaştığı en önemli konu iyileştirme ve sağlık yardımı. Kendini zamanla iyileştirebiliyor ve yanındaki arkadaşlarına da bu konuda yardımcı olabiliyor.

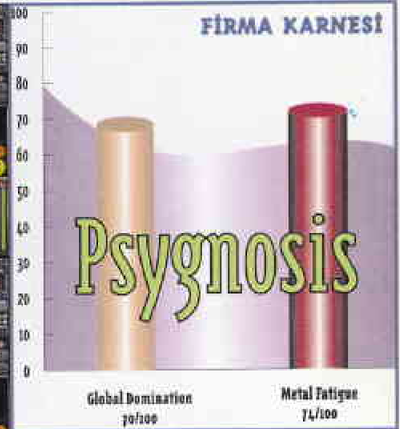
Kiralık Katiller

Her ne kadar konusu gelecekte geçse de oyunda özellikle dikkat edilen bir nokta gerçeklik. Hired Guns'da abartı silahlara, saçma bulmacalara, yol ortasında kurşun ve silahlara rastlamayacağız. Genelde oyunların zorlaştırılması için hazırlanan bir sürü aşaması olan bulmacalar bu oyunda yerini daha mantıklı sorulara bırakmış. Yani bir yerlere basmak açıp kapamak yerine elinizdeki askerlerin özelliklerine göre hangisini en mantıklı nasıl kullanabileceğinizi düşünmek durumundasınız. Böylece bulmacalar da saçma olmaktan kurtuluyor.

Teknik özellikler açısından zamanına uygun geliştirilen oyun, son zamanlarda oldukça popüler olan Unreal motorunun modifiye halini kulanıyor. Yapılan modifiye ise ekranı bölüp karakterleri ayrı ayrı yönebilme amaçlı. Bölmeleri 1 ana 3 yan ekran şeklinde ayarlayabilirsiniz. Sadece full tek ekran da kullanabilmeniz mümkün. Bu yüzden çözünürlük hem 16 hem 32bit'te 512X384'den başlayıp yükseliyor. Ses konusunda elde fazla bilgi olmasa da olabildiğince iyi olduğu iddia ediliyor.

Çıkmasına az bir sürenin kaldığını tahmin ettiğim oyun gerçekten de değişik bir tarz yaratacağa benziyor. Hem biraz da eskiyi yad ederiz. Beklemeye değer...

Onur Bayram



Hired Guns
Yapım: Psygnosis
Çıkış Tarihi: Az kaldı..
Tahmini Sistem gereksinimleri:
P166, 16MB RAM, Win 95 or 98
İlk izlenim: FPS'ye yeni soluk

İLK İZLENİM

Bize Göre: Eski oyun stilini yeni grafikler, sesler ve detaylarla süslemek kulağa hoş geliyor. Ekranı bölmek ve bir gruba aynı anda komuta edebilmek hoş bir şey olsa gerek. Psygnosis eğer Hired Guns'da vaadettiklerini gerçekten yapmışsa uzun süreler bu oyunun başında geçirebiliriz. Son zamanlarda hep aynı şeyi tekrarlayan FPS'lerden daha değişik olacağı kesin.

Giants: Citizen Kabuto

Ufukta RTS türü için dev bir adım gözüküyor...



Bu oyunun 'Yurttaş Kane' filmiyle bir alakası olabilir mi? Herhalde olamaz. İnternette Citizen Kabuto'ya ilk rastladığımda nedense böyle bir bağlantı kurma ihtiyacında hissettim kendimi. American McGee's Alice ile Giants bu yılki E3 (Electronic Entertainment Exposition) fuarının en büyük sürprizleriydiler. İlk başta oyunu başka bir abartılı shooter sanmıştım ama Interplay'in E3 için hazırladığı demoyu görünce bir anda 180 derecelik bir dönüş yaptım. Planet Moon Studios gerçekten iyi iş çıkarmış.

Oyunun temeli birbiriyle pek geçinemeyen üç ırkın mücadelesi üstüne kurulu. Kulağa tanıdık gelen bir hikaye ama, oyunun o kadar orijinal noktası var ki bu klişeyi rahatlıkla göz ardı edebilirsiniz. Üç ırkın da mücadelesi ayrı toprak parçası için; devasa bir nebulanın kalbinde bulunan bu cennet parçasını kim ele geçirmek istemez ki? Sea Reaper'lar, işgalci bir ırk olarak bilinen Meccaryn'lere karşı kendilerine yardımcı olsun diye Kabuto isminde bir dev yaratır. Ama Kabuto kölelik yaşamanın kendisine göre olmadığına karar verip zincirlerini kırar ve Dr. Frankstein'ın yarattığı canavar gibi yalnızlığının öfkesini kendisi gibi olmayanlardan çıkarır. Aslına bakarsanız, Kabuto'nun duygusal bir yönü olacak şekilde tasarlandığını sanmıyorum; daha çok cüssesinin avantajını kullanarak önüne geleni un-ufak eden ve doğal ihtiyaçları hariç pek bir şeyi umursamayan dev bir yaratık olacak.

Üç ırka bir dünya...

Giants hakkında en çok etkilendiğim şey, üç ırkın da farklı şekillerde oynanabilmesi. Örneğin Meccaryn'ler saldırı ve savunmada teknolojilerine güveniyor; ateşli silahlarını kullanarak uzaktan saldırabiliyor ve sırtlarındaki jetpack'ler ile yerçekimi sorununu ortadan kaldırıyorlar. Ayrıca bir tür kamuflaj cihazı kullanarak kendilerini sıradan bir çalı topluluğuna dönüştürebiliyorlar. Tabii yerinizde durmayıp çevreye ateş açtığınız sürece edindiğiniz kamuflajın pek bir faydası olmuyor ama kıpırdamadan durursanız gerçek bir çalı kütlesiyle aranızdaki farkı anlamak gerçekten çok zor. Helikopterleri de unutmamak gerek; Meccaryn'ler onları kullanarak uzak mesafelerdeki birliklerine destek gönderebiliyor. Bu ırkı herhalde en çok ateşli silahlara ilgi duyan oyuncular tercih edecektir.

Kabuto'ya gelince, onun bir mamuttan esinlenerek tasarlandığını düşünüyorum. Kabuto gerçekten rakipleriyle yakınlaşmayı seven bir mizaca sahip. Zırh kadar kalın olan derisi sayesinde düşman saldırılarına uzun süre dayanabiliyor. Yavaş olması ve manevra kabiliyetinin eksikliği düşmanları için birer açık kapı. Ama eğer yanınıza gelmeyi başarırsa, vay halinize! Sizi yakaladığı anda pestilinizi çıkartıp bir köşeye fırlatacaktır. Kabuto'ya yaklaşmak için bir hayli cesur olmalısınız. İşte bu noktada Planet Moon olayı biraz cazip kılmak için Kabuto üzerine bir 'mahrem bölge' yerleştirir; bu zayıf noktaya isabetli atışlar yaptığınız takdirde ekstra hasar verebileceksiniz. Söz konusu noktanın neresi olduğunu hayal gücünüze bırakıyorum (!). Ayrıca Kabuto herhangi bir şeyi kaldırıp üzerinize fırlatabilir; bu durumda bulunduğunuz alandaki doğal oluşumlar da önem kazanıyor.

Ama benim favorim Sea Reaper'lar. Bu su perisi benzeri yaratıklar isyankar Kabuto tarafından denize sürülmüş durumda; kendilerini savunmak için doğal afetlerden faydalanıyorlar. Örneğin oyunun demosunda bir Sea Reaper'ın bir tayfun çağırarak bir hayli uzaktaki bir tepenin üzerine konuşlanmış küçük bir köyü yerle bir ettiğine tanık oldum. Başka güzel bir büyü de bir buz fırtınasına sebebiyet vermenizi sağlıyor; kuşbakışı bir görüşe geçtikten sonra bir alanı hedeflemek için bir çember çizerek dolu bombardımanını başlatıyorsunuz. Bu büyü özellikle tepelerin veya diğer yapıların arkasına sak-





lanmış düşmanların işini bitirmek için birebir.

Sea Reaper'lar hızlı olmalarının yanı sıra uzun menzilli çatışmalarda oldukça etkililer. Doğal afetlere ek olarak oklarıyla düşmanlarını bir güzel bezdiriyor ve özel güçleri sayesinde inanılmaz hızlarda hareket ederek onları şaşkına çeviriyorlar (hatta o kadar hızlılar ki görüntü yanılsamalarına sebep oluyorlar). Tabii müthiş büyülerini de unutmamak gerek: suya hükmedebilme ve objeleri veya yaratıkları kendi istedikleri noktaya çekebilme büyüleri bunlardan sadece birkaçı. Maalesef Sea Reaper'ların saldırı menzilleri belli bir noktaya kadar. Ana üsleri civarında takılanlar için sorun yok. Ayrıca mana çubukları dikerek bu sınırı istediğiniz noktaya kadar genişletebilirsiniz.

Giants'ın tek kişilik oyunu görev esaslı olacak ve size her üç ırkı da oynama şansı verecek. Demodan anladığım kadarıyla karavanları korumak ve büyük bir haritada kaybolan birimleri bulmak gibi bir sürü ilginç görev bizi bekliyor. Ara demolar hikaye ve görevler arasında birer köprü niteliğinde. Arada sırada siz de lafa katılarak köprülerin interaktif bir ayağı olacaksınız. Tek kişilik oyunda birçok düşmanla karşılaşacaksınız, adanın vahşi yaşam formları da hasımlarınız arasında. Önünüze çıkan her türlü doğal form ve canlı ölçek konusunda değişkenlik gösteriyor. Bazı yaratıklar o kadar büyük ve güçlü ki keyfine göre peyzaj düzenlemesi yapabiliyor ve bu sayede hayatı sizin için oldukça zorlaştırabiliyorlar.



Multiplayer deryası...

Giants multiplayer konusunda da oldukça ilginç gözüküyor. Standart deathmatch modu, oyuna birkaç real-time strateji özelliğinin katılmasıyla çok daha değişik bir havaya bürünmüş. Daha gelişmiş silahlar edinebilmek ve daha üstün yetenekler kazanabilmek için bir üs kurmalı ve birtakım yapılar inşa etmelisiniz. Bütün bu işlerin altından kalkabilmek için de "Smartie" adlı yaratıkların yardımına ihtiyacınız var. Eğer bu küçük ürkek yaratıklara iyi davranırsanız, karşılığını size fazlasıyla ödeyeceklerdir. Multiplayer oyununda Smartie'leri doğal ortamlarından çıkmaya ikna ederek size üs kurması için onları belirlediğiniz bir noktaya doğru sürmeli ve orada tutmalısınız. Kısa sürede değişik yapılar inşa ederek ve taret topları gibi üssünüzü savunmada önemli birer rol oynayacak silahlar icat ederek düşmanlarınızdan bir adım öne geçmenizi sağlayacaklar.

Tabii bütün gün amelelik yapmak zor iş. Aç ayı oynamaz öğretisini hatırlayarak Smartie'lerin yemek saatlerini ihmal etmemelisiniz. Karnı aç bir Smartie'den verim beklemenizin hiçbir anlamı yok. Periyodik olarak avlanmaya çıkıp Smartie'lere, mutfaklarında pişirebilecekleri türden besinler getirmelisiniz. Onları mutlu etmek için "Vimp" denilen koyun-devekuşu kırması yaratıklardan avlamanız tavsiye edilir. Kabuto ise Smartie'leri çok farklı bir amaç için kullanıyor. Kabuto bir Smartie yediği zaman arkasında, içinden T-Rex benzeri bir yaratığın çıktığı bir sürü yumurta bırakıyor. Anlayacağınız bir tür tekil döllenme söz konusu. Biraz iğrenç ama kısa sürede küçük bir ordu kurmak için harika bir yol!

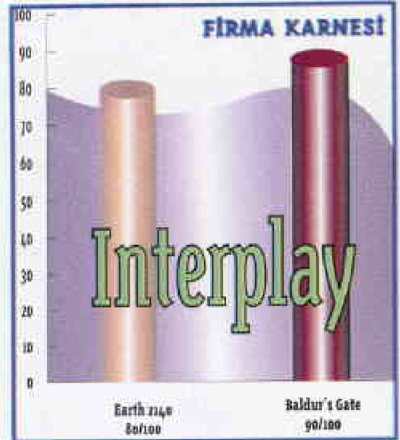
Devamlı saldırı veya savunma halinde olmanız, oyunun real-time strateji yönünden uzaklaşıyorsunuz anlamına gelmiyor. Bir üs kurmak zaten çok tekdüze bir olay ve teknolojik evriminiz de belli bir noktada kesiliyor. Oyunun vurgusu daha çok aksiyon ve araştırma üzerinde toplanmış. Şu da bir gerçek ki üs kurma olayına tamamıyla karşıysanız, her oyuncunun oyuna hazır bir üsle başlama seçeneğine tıklayarak doğrudan kendinizi aksiyonun göbeğinde bulabilirsiniz. Veya deathmatch modunda takımlara ayrıldıysanız üs kurma olaylarını iş bölümü yaparak çözebilirsiniz, biriniz üssü kurmak için yiyecek ve Smartie toplarken, diğeriniz de düşmanla yüzleşir.

Grafikler konuşuyor...

Grafik anlamında oyun gerçekten salyalarınızı akıtacak kıvamda. Gaints, Quake III veya Halo gibi çok güçlü bir motora sahip olmasa da oyuncuyu görsel anlamda meşgul edecek çok değişik ve uçuk şeylere sahip. Oyunun çok renkli dünyası ve hafif muzip çizgileri bizi bir hayli oyalayacak gibi. Kabuto meydana çıkıp da kendisinden 100 kat küçük olan düşmanlarını ve onların yerleşim birimlerini ezip geçerken, oyundaki ölçek kavramına hayran kalıyorsunuz. Silah ve büyü efektleri de çok başarılı, özellikle tayfun ve buz fırtınası büyüleri gerçekten göz alıyor. Birinci ve üçüncü şahıs bakış açısı arasında gidip gelebilmeniz de güzel bir avantaj. Ben gerçi ikincisini tercih ettim; ne de olsa kendinizi her gün ortalığı ayağa kaldırırken görmüyorsunuz.

Oyun belki bir harita editörüyle piyasaya sürülecek (daha kesin değil). Böylece oyuncular hayallerindeki uçuk Güliver diyarlarını sanal ortama aktarabilecek. Sizi bilemem ama Giants kesinlikle benim listemde üst sıralarda yer alıyor.

Güven Çatak



Giants: Citizen Kabuto

Yapım: Planet Moon Studios

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D E. Kartı

İlk İzlenim: Uçuk ve kaçık!

Bize Göre: RTS türü için yeni bir adım sayılabilir. Irklar arasındaki ilişki gerçekten çok ilginç. Grafikler, bir masal diyarını çağrıştırıyor. Objelerin ve yaratıkların hem birbirleri arasında hem de kendi içlerindeki ölçeklendirme çok başarılı.

İLK İZLENİM

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Black Isle Studios, Baldur's Gate II ile bizi yeniden Forgotten Realms'a geri götürmeye hazırlanıyor.

Birincisi piyasaya çıktığında gerçekten bizi çok etkilemişti. Grafikleri yanında kurgusu, NPC'lerle olan iletişimi, silahların çeşitliliği ve düşmanlarının zorluğu ile bize saatlerce başından kalkamadığımız bir şölen sunmuştu. Oyun olan ilgiyi fark eden yapımcılar bizi ek görev paketi olan Tales of the Sword Coast ile daha da





mutlu etmişlerdi. Ama artık beklenen oyunun ikincisi ile ilgili bir çok ayrıntı kesinlik kazandı ve sabrınızı daha fazla zorlamadan bunlardan bahsetmeye başlayalım.

Öncelikle oyun Baldur's Gate şehrinin güneyinde kalan tüccar Amn krallığı ve sınırda geçecek. Bu sınırların içinde Elf ormanı Tethir, Cloudpeak Dağları, Underdark'taki Drow şehirleri, derin denizlerdeki bir Sahaugin şehri, Astral düzlem, Abyss, korsan adaları, Amn'ın başkenti Athkatla ve hatta Cehennem (biraz abartı var galiba) bile olacak.

Karakterlerimiz, Saverok'u yendikten ve Iron Throne'u tarihin tozlu yapraklarına gömdükten sonra evlerine dönerken yolda çok güçlü düşmanların saldırısına uğruyorlar ve gözlerini bir zindanda açıyorlar. Oraya nasıl geldiklerine dair hiçbir fikirleri yok. Ana karakterimizi sadık yoldaşı Imoen kurtarıyor, yandaki kafeslerde ise diğer arkadaşlarının hapsedildiğini keşfediyorlar. Jaheira'nın büyü gücünü keşfeden düşmanlarınız onu büyülü bir kafese kapatmışlar. Minsc'i ise kıramayacağı bir kilitle kontrol altına almışlar. Oyundaki ilk göreviniz ise doğal olarak onları özgürlüklerine kavuşturmak.



Baldur's Gate 'teki karakterlerine çok bağlanmış olan oyunculara bir sürprizimiz var. Black Isle yanlızca çok eski oyunlarda bulunan bir özelliği yıllar sonra yeniden hayata geçiriyor (en sonunda biri bunu düşünmeyi aklı etti). Eski oyundaki ya da Tales of The Sword Coast'taki karakterlerinizi yeni oyuna aktarabileceksiniz. Böylelikle eski inventoryniz kaybolsa bile tüm experience puanlarınızı kurtarabileceksiniz.Oyuna karakterleriniz minimum olarak 89000 experience puanı ile başlayacaklar ve bunu (sıkı durun!) 2950000'e kadar yükseltebileceksiniz. Bu da 23. level karakterler demek! Aktaracağınız karakterler daha düşük experience'a sahiplerse puanları otomatik olarak 89000 e çekilecek. Eğer kendiniz yeni karakterler yaratmak isterseniz bu durumda yeni bir ırk olan Half-Orc'u da seçebileceksiniz. Tabii yüksek level'a sahip karakterlerin karşısına düşman olarak öyle kobold, goblin türü yaratıklarda çıkmayacak. Önceki oyunun yaklaşık iki katı kadar yaratık, çok daha geniş bir oyun alanında sizleri bekleyecek. Karşınıza çıkabilecek düşmanlardan bir kaçını sayalım isterseniz: Vampir, illithid, beholder ve mephit, yeterlimi ? Bu yaratıklar tamamen AD&D kitaplarından uyarlanacakları için eğer yaratıklarla ilgili bilgi edinmek isterseniz bir monstrous compendium size rahatlıkla yetecektir. Ayrıca partinize katabileceğiniz 15 NPC oyun alanın çeşitli yerlerinde, çeşitli quest'ler verecekler. Bu karakterler eski oyunda olduğu gibi sizin için bazen yanlızca yük taşıyıcı olmayacak. Örneğin bir dükkandan alışveriş yaparken dükkan sahibi ile NPC daha önceden tanışıyor olabilirler. Bu durumda siz işinizi görürken onlarda kendi aralarında sohbet edebilirler. Ayrıca Forgotten Realms'ın bazı efsanevi karakterleri ve eşyaları da oyunda karşınıza çıkacak.

Yakında çıkacak

İlk oyunu oynayanların çok iyi bildiği gibi oyundaki en büyük problemlerden biri karakterlerinizi bir tünelde ya da zindanda yürütürken sağa sola takılmalarıydı. Tam düşmanlarınızla karşılaşacağınız anda en güçlü savaşçınızın arkalarda bir yerlerde takılmış olması ya da size koruma büyüsü yapacak olan büyücünüzün bir kapı aralığından çıkamamış olması savaş planlarınızı daha baştan altüst ediyordu. Bunun olmaması için kendinizi oyuna kaptırmak yerine karakterlerinizi tek tek kontrol etmek ve ilerletmek zorunda kalabiliyordunuz. Yeni oyunda bu giderilmiş ve karakterlerinizin ilerlemesi %30 oranında hızlandırılmış.

Oyunda 300 büyü bulunuyor ki bu da mage seven oyunculara 1. level basit büyülerden 9. level ölümcül büyülere kadar geniş bir seçenek yelpazesi sunuyor. Bu büyülerin animasyonları ve efektleri için çok çalışıldığı ke-



sinlikle belli oluyor.

Bir önceki oyunda ilk karşılaştığınız çift olan Jaheira ve Khalid ikilisinden Khalid oyunun hayranları tarafından "en çok ölüme terkedilen karakter" ilan edilmişti. Bunu bilen programcılar Khalid için senaryoda ayrı bir yer ayırmışlar. Ayrıca karakterlerimiz esir düşerken Minsc arkadaşı Dynaheir'in onun gözleri önünde öldürüldüğünü hatırlıyor, Imoen ise gizemli zindanın garip laboratuarlarında ona bir şeyler yapıldığını hatırlıyor ama ne olduğunu anımsayamıyor.



Yapımcılar oyun için 20 adet başlangıç kiti üretmişler. Böylelikle başlangıçta karakterinizi istediğiniz şekilde donatabiliyorsunuz. Eğer önceki karakterlerinizi aktarırsanız onların inventorysindeki malzemelerde sonsuza dek kaybolmuyor. Bunun yerine oyundaki çeşitli alanlara dağılıyorlar.

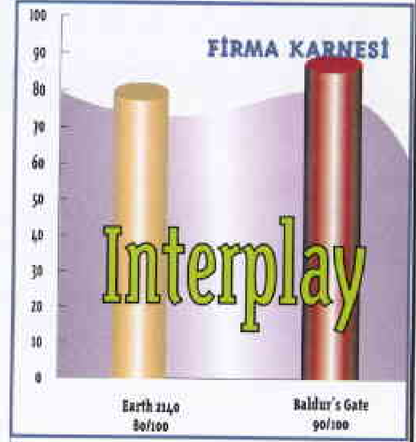
Baldur's Gate'teki 640x480 çözünülürlük Shadows of the Amn'de 800x600'e çıkıyor ve 1600X1200 e kadar destekliyor. Ayrıca oyundaki bir çok efekt'i görmek için 3D destekleyen bir karta ihtiyaç duyabilirsiniz. Eğer böyle bir kartınız yoksa başlangıçta seçiminizi yaparak biraz fedakarlıkla genede oyunu zevkle oynayabilirsiniz. Programcıların söylediğine göre oyun Quake 3'ü rahatlıkla çalıştıran her makinada sorunsuz çalışacakmış.



Sabırsızlıkla bekleyin

Oyun ilerledikçe çok daha genişleyecek ve kendi içinde dallara ayrılacak. İlk iki bölüm birbirine bağlı ilerlerken üçüncü bölümden itibaren birden çeşitli dallara ayrılacak. Eğer yanlızca ana quest'i izlemek isterseniz , Baldur's Gate'te tüm quest'leri izlediğinizde oyun ne kadar sürede bitiyorsa Baldur's Gate II de yanlızca ana quest o kadar zamanda bitecek. Yani yaklaşık olarak 50-60 saatlik bir oyun sizi bekliyor. Fakat oyundaki her quest'i yerine getirmek ve en ufak experience puanını dahi kaçırmak istemiyorsanız bu yaklaşık 200-300 saatlik bir oyun süresi demek. AD&D sistemi yüksek level karakterlere kendi ufak kalelerini (veya mageler için kulelerini) elde etme hakkı tanıdığından oyun boyunca önünüze gelecek yan quest'lerden biride kendi kalenizi elde etmek olabilir. Bu ve bunun gibi bir çok zevkli quest hem size daha çok eğlenecek zaman vereceğinden hem de experience puanı kazanacağınız için biz tabii ki size oyundaki tüm quest'leri oynamanızı tavsiye ederiz.

Aslında oyundaki ana karakterimizin konumuna baktığımızda önümüze çok enterasan bir tablo çıkıyor. Cinayet tanrısı olan Baal'ın gayri meşru çocuğu olan ana karakterimiz bir yana oyuna genel olarak baktığımızda aslında Forgotten Realms'taki cataclysm çağının tam ortasındayız. Bu öyle bir çağ ki tanrılar kanlı canlı bedenleriyle dünyada dolaşıyor ve sadık kullarını yöneterek dünyanın kaderini ellerinde tutuyorlar. Biz ise bu



büyük güçlerin arasında yanlızca bir yaprak gibi rüzgarla oradan oraya savruluyoruz. Bu kadar güzel ve çeşitli malzemenin bulunduğu bir çağın seçilmiş olmasının tamamen bir tesadüf olduğunu kimse iddia edemez. Zaten senaristlerde tüm yaratıcılıklarını gözler önüne sererek bize harika bir oyun hazırlıyorlar.

Fanatiklerinin e-mail bombardımanını dikkate alan yapımcılar aynı motoru kullanmalarına karşın ilkine göre çok daha gelişmiş bir devam oyunuyla karşımıza çıkıyorlar. Daha yüksek sistem gereksinimlerine sahip olmasına karşın Baldur's Gate II: Shadows of Amn bize yepyeni ve etkileyici bir tecrübe sunuyor.

Burak Akmenek

Hired Guns

Firma: Interplay

Çıkış Tarihi: 2000 Sonbaharı

Tahmini Sistem gereksinimleri:

Pentium II 400, 64 MB Ram

İlk İzlenim: Sabırsızlıkla bekliyoruz

Bize Göre: Baldur's Gate'i oynayıp beğenenler bu oyunda kesinlikle çok daha fazlasını bulacaklar. Daha yüksek çözünülürlükteki grafikler, çok daha ayrıntılı bir senaryo, daha güçlü silahlar, daha çok büyü ve yeni bir ırk. Icewind Dale'dan sonra BGII: Shadows of Amn içinde arşivinizde şimdiden yer ayırın.

Freedom: First Resistance

İyi senaryolu bir action

Anne McCaffrey ismi size şu an pek bir şey ifade etmeyebilir. Ama bir kaç ay sonra belki de en çok sevdiğiniz oyunlardan birisi olacak Freedom: First Resistance adlı 3D shooter bu hanımın romanlarından esinlenerek yapılıyor. Hanım dediğimize bakmayın, aslında 60 yaşlarında bir anneanne kendileri! Bilim kurgu temalı Freedom roman serisiyle ünlü bu "sarışın bombanın" Red Storm Entertainment'tan çıkacak Freedom: First Ressistance'ın dışında Ubi Studios'tan çıkacak Dragonflight isimli bir oyunu daha bulunuyor.



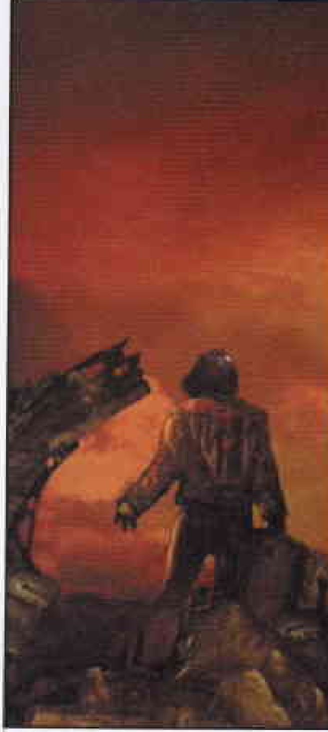
Gelelim oyunun konusuna: Güçlü bir uzaylı ırk olan Catteni dünyayı tamamen istila etmiştir. Yalnızca bir kaç günü alan bu istila sırasında tüm direnişler kırılmış, hükümetler ve askeri güçler yok edilmiş, büyük şehirler birer moloz yığını haline gelmiştir. Dünya ekonomisi çökmüş ve dünya nüfusunun çoğu öldürülmüş, kalanlar ise kamplarda toplanmıştır. Dünya, kendilerine ayrılan bölgeleri uzaylı efendileri adına yöneten insan ırkından lordlar tarafından paylaşılmıştır. Bu istilanın şokunu atlattıktan dokuz ay sonra bir direniş örgütü ortaya çıkar. Örgüt kamplardan kaçanları kendi saflarına katmakta, baskınlar düzenlemekte, pusu kurarak düşmanlarını yıpratmaktadır. Genç ve kararlı bir özgürlük savaşçısı olan Angel Sanchez tarafından yönetilen örgütün kontrolü sizin ellerinizde.

Oyun boyunca hem müttefik hem de düşman karakterlerle iletişime girebileceksiniz. Angel dışında, içinde bulunduğunuz göreve göre, diğer iki karakteri de ayrı ayrı veya tüm grubu bir seferde yönetebileceksiniz. Karakterleri stratejik noktalara koyarak bir çok bulmacayı çözeceksiniz. Karmaşık ilişkileri çözdükçe ve çevreyi dolaştıkça, dünyayı Catteni ırkından kurtarmak için daha çok ipucu bulacaksınız. Dinamik ışık efektleri sayesinde düşmanlarınıza görünmeden karanlık yerlerde saklanabilecek ve tuzaklar kurarak onları gafil avlayabileceksiniz.

Oyun ilerledikçe bir kast sistemi içinde yaşayan Catteni ırkının aslında o kadar da akıllı olmadığını fark edeceksiniz. Savaşta çok tehlikeli düşmanlar olmalarına karşın, onları dünyaya getiren teknolojiyi geliştirecek kapasiteye sahip olmadıklarının açıkça anlayacaksınız. Peki o zaman bu teknolojiyi onlara kim sağlıyor? Arkalarındaki esrarengiz güç ya da güçler kim? İşte bu bilinmez, oyunu daha da sürükleyici bir hale getiriyor.

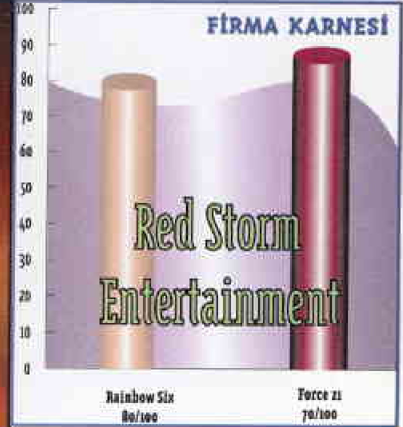
Dizayn takımından Richard Dansky'nin söylediğine göre oyunda kullanılan motorun yüzde 40 kadarı, hepinizin tahmin ettiği gibi, Rainbow Six: Rogue Spear'dan alınıyor (Tom Clancy'nin Red Storm Entertainmet'in yönetim kurulu başkanı olduğunu da hatırlatalım). Geriye kalan yüzde 60 ise daha iyi ışık efektleri, geliştirilmiş ufak eşya ve parçacık modelleri ve gerçekçi fiziksel modellemelerden oluşuyor.

Ayrıca oyunu yaparken kullanılan motion capture tekniğiyle tamamen gerçek hareketlere dayanan 700'ün üzerinde hareket toplanmış. Bu da karakterlerin davranışlarını çok daha doğal ve yumuşak göstermeye yarıyor.



Gelelim oyun boyunca yöneteceğiniz karakterlere: Angel Sanchez, istila sırasında ailesiyle beraber kamplara atılmış, nişanlısı ise öldürülmüştür. Toplama kampından kaçan Angel aslında sıradan biridir. Çok büyük bir savaşçı ya da atlet gibi üstün fiziksel özelikleri olmamasına karşın onun en büyük silahı düşmanlarına karşı olan nefreti ve direnişe olan kuvvetli inancıdır. Bu inanç sayesinde kalabalıkları bir anda ateşleyebilir.

Leo ise gruptaki en zeki beyindir. İstiladan önceki zamanlardan beri insanlardan uzak yaşamayı tercih eden bu teknoloji dehası, istiladan sonra hayatını lağımlarda açtığı dükkanda yaşayarak geçiriyordu. "Leo'dan bir şey çalabilirsiniz, ama fazla uzağa gidemezsiniz." İstilacıların sistemlerine girerek sırf zevk için onları alt üst eden Leo, yüksek bir eğitime sahip olmamasına karşın teknoloji konusunda bir hayli tecrübeye sahiptir ve bu yeteneğini bubi tuzakları, ufak casus böcekleri gibi aletleri yapmakta kullanmaktadır.



Claire Parkington zengin bir ailenin içinde doğmuştur. Babası istiladan sonra evini uzaylılara açmış ve onların hizmetine gönüllü olarak girmiştir. Böylelikle zenginliğini ruhunu satma karşılığında korumuştur. Clarie ise ailesinin bu davranışına karşılık olarak, onlara sırtını dönerek direnişe katılmıştır. Babasının eğitimi sırasında hiç bir masraftan kaçınmaması sayesinde çok iyi bir atlet olarak yetişmiştir. Ayrıca savunma sanatlarında da bilgilidir.

Özellikle senaryonun sağlamlığına bakılırsa FFR beklemeye değecek gibi görünüyor.

Burak Akmenek

Freedom: First Resistance

Yapım Red Storm Entertainment

Çıkış Tarihi 2000'in sonları

Tahmini Sistem İhtiyaçları

P II 266, 64 MB RAM 3-D ekran kartı

İlk izlenim İlgi çekici

Bize Göre: Oyun klasik bir kötü uzaylı - iyi insan teoremine dayansa da sağlam bir senaryo yapısına sahip görünüyor. Buna karşın, oynanış olarak bize eski Hired Guns'ı hatırlattı. Yani alışıncaya kadar biraz zaman isteyebilir.

İLK İZLENİM

MAX PAYNE

Kahramanlar hep yalnızdır, Max Payne de öyle

Bundan iki yıl kadar önce adı sanı duyulmamış Finlandiyalı bir tasarım ekibi ortaya çıkıp şimdiye dek gördüklerimizden çok daha yetenekli bir aksiyon kahramanını karşımıza çıkardığında biraz şaşırmıştık. Remedy Entertainment adındaki bu küçük ama sıkı ekibin "serin" kahramanının adı Max Payne'di ve 1998 E3'ündeki ilk tanıtım videosundan itibaren bir efsane oldu.

Ölmeden Oynayabilecek Miyiz?

Max Payne tıpkı bir efsaneden bekleneceği üzere adını hiç unutturmadı ama bunca zamandır merakımızı giderecek herhangi bir şey de getirmedi. Her yılın E3'ünde bir önceki yıla göre daha bir olgunlaşmış ve güzelleşmiş grafikleri, giderek hızlanan aksiyonu ve günden güne karizması sağlamlaşan ana karakteriyle iddialı birer videodan başka ne bir demo ne bir trial göremedik. Sözünü ettiğimiz bütün o videolar ise ortalığı biraz daha karıştırıp merakları biraz daha kamçılamaktan başka işe yaramadı haliyle. Her neyse, sonuçta Level burada ve Max Payne konusuna derinlemesine girmek için hazır bekliyor.

Oyunun kendisinden önce biraz nasıl bir karakterle karşı karşıya olduğumuzu konuşalım. Max Payne'i yaratırken 3D Realms'dan destek alan Remedy ekibi, onlardan bir aksiyon oyunu ortaya koyarken üzerinde durulacak en önemli noktanın karakterin karizması olduğu fikrini iyice öğrenmiş görünüyor (Bkz. Duke Nukem). Max Payne isimli trençkotlu Matrixvari kahramanımız oyunun tanıtımlarının başladığı günden beri "kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bir adam" olarak tanımlanıyor. Çünkü Max eşini ve çocuğunu görevi gereği peşlerine düştüğü New York mafyasının saldırısı sonunda kaybetmiş, acılı ve fazlasıyla öfkeli biri. Ortağı Valkyr'la birlikte bu büyük suç örgütünü haketiği şekilde cezalandırmak isteyen Max tehlikeli bir maceraya atılır. Hayattaki bütün beklentileri bu korkunç cinayetle sıfırlanan adamımız ömrünün geri kalanını yaşamla ölüm arasında ve intikam peşinde geçirmeye adar. Ama o daima iyilerin cephesindedir ve ortağının da ölmesi üzerine işler yeterince karmaşık olsun diye hem mafya hem de polis peşine düşer. Böylece Max Payne dünyada hiçbir dostu olmayan ve önüne çıkan her şeyi yok etmekle yükümlü bir third-person shooter kahramanı haline gelir.

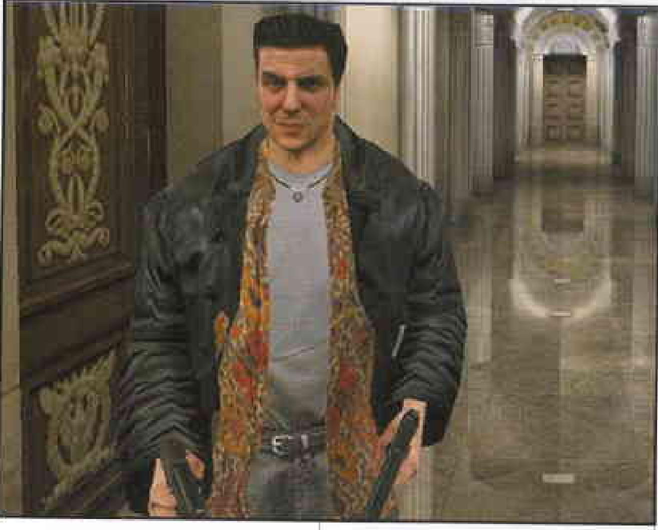


Elbette Max Payne'i başından beri bu kadar ilginç kılan tek özelliği ana karakterimizin kara kaşı, kara gözü değil. Bugün bir oyunun iyi mi yoksa kötü mü olduğuna karar verirken baktığımız en önemli kriterin grafikler olduğunda hemfikirsek Max Payne'in tartışmasız iyi bir oyun olduğunda da hemfikiriz demektir. Çünkü şimdiye kadar çoktan duymuş olduğunuz üzere Max Payne teknolojik olarak da çarpıcı özellikler sunan bir oyun olma yolunda ilerliyor. Tanıtım videolarını kronolojik sırayla izlediğiniz zaman grafiklerin nasıl giderek temizlendiği, detaylandırıldığını ve animasyonların daha gerçek hale gelişini görebiliyorsunuz. Oyundaki ortamların olabildiğince gerçek görünmesi için özel 3D efektlerden faydalanılmış. Ayrıca ekip kameralarını kuşanıp New York sokaklarında çekimler de yapmış. Amaç bu görüntüleri oyunun karanlık ve tehlikeli ortamlarıyla bütünleştirerek atmosferi olabildiğince canlı kılmak. Sonuçta oyun sadece 3D hızlandırılmış olarak oynanabilecek, dolayısıyla hala bu şirin ve faydalı kartlardan bir tane edinmediyseniz Max Payne tarafından ciddiye alınmayacağınız fikrine şimdiden alışmaya başlasanız iyi olur. Oyun, Direct 3D yanında birçok başka 3D karta da destek veriyor.



Sadece Bir Oyun Değil

Max Payne sadece geçtiği ortamlar değil yaratılan animasyonlar açısından da özel bir oyun. Remedy ekibi Max'ın kendisi dışında düşmanlarının da olabildiğince gerçek görünmesi için sadece çok ayrıcalıklı oyunlarda görebileceğiniz türden detaylar üzerinde çalışıyor. Belki de Max Payne'in son halinde beklentilerimizi ve hayalgücümüzün sınırlarını aşan bir şeylerle karşılaşacağız. Zaten şimdiden rüzgarda uçuşan yağmurluklarıyla sağa sola koşturan



Max Payne karakterleri son derece çekici görünüyor. Animasyonlar açısından bakıldığında Max'ın hareket kabiliyetine değinmeden geçmek olmaz. Çünkü iki elinde iki tabancası ve ağzında külü uzamış sigarasıyla yerlerde yuvarlanan, tırmanan, uçarak ateş eden Bay Payne izlerken insanı yoracak kadar enerjik ve yetenekli. Sadece videolarına bakarak oynanış hakkında yorum yapmak fazlasıyla iyimser bir tutum olabilir ama Remedy'nin Max Payne'i tasarlarken amacının oyuncuya videolardaki kalitede bir oynanış deneyimi sunmak olduğunu hatırlatırız. Zaten oyunun first-person değil de third-person olmasına karar verilme sebebi de bu. Tasarımcılar Max'ı kendi gözünden oynamanın, oyuncu için yeterince doyurucu olmayacağını düşünerek adamımızı her açıdan görebileceğimiz bir kamera sistemi kullanmayı tercih etmişler. Mission Impossible II'de Tom Cruise'u izleyenler Max Payne'den de benzer bir performans bekleyebilirler. Yetenekli olmasına yetenekli ama aynı zamanda da zor işlerin altına giren ve kesinlikle ölümsüzlük gibi bir iddiası olmayan bir karakteri idare etmek hem zevkli hem sinir bozucu bir deneyim olacak gibi. Oyunun yapımına ilk başlandığı zamanlarda Max'ın rüya gibi gelen bazı özellikleri bugün eskimiş olsa da hatırlatalım; bu oyunda karakterinize hiç ölmeyecekmiş gibi davranmayın. Max bacağına bir iki kurşun yediği zaman topallamaya başlıyor ve kolay kolay da sağlığı düzelmiyor.



Bütünüyle gerçek görünen ortamlar ve karakterler yaratmaya çalışan Max Payne'de silahlar konusunda da efendi davranılmış. Eli sürekli silahında olan kahramanlar üzerine kurulu oyunlardan alışık olduğumuzun aksine Max Payne geleneksel temizlik malzemeleriyle çalışan biri. Bunun anlamı oyunun başından sonuna tek bir tabancayla ortalıkta dolaşacak olmanız değil elbette ama bu oyundan geleceğin teknolojilerine ait herhangi bir şey beklemeyin.

Sadece bir Film de Değil

Oyunun John Woo filmlerini anımsatan başka özellikleri de var. Bunlardan biri ağır çekimler. John Woo'nun çok sevdiği bu çekim tekniği Max Payne'de de sık sık karşınıza çıkacak. Bu, bir sinema filmi için çok özel bir teknik sayılmayabilir ama bir oyunda ağır çekimin anlamı detay seviyesinin bütün açıklığıyla ortaya serilmesi olunca, Remedy ekibinin detaylar konusunda kendine çok güvendiği sonucu çıkıyor. Eh, bu da iyi bir şey tabii. Ayrıca bu özellik Max Payne'i iyiden iyiye sinema tadında bir oyun yapıyor. Tasarımcılar ayrıca tamamen ağır çekimden ibaret bir multiplayer modu hazırlayarak deathmatch'e farklı bir dinamik kazandırmayı da hedefliyorlar. Filmlerde bir noktadan sonra çekilmez olabilen bu ağır çekim mevzuu oyunlarda ne tip bir efekt yaratacak, göreceğiz. Bu arada yeri gelmişken ortalıkta bir Max Payne filmi söylentisi dolaştığını da fısıldayalım. Oyunun yayıncısı Gathering of Developers'la sıcak ilişkileri olan KISS grubundan Gene Simmons'ın yapılacak herhangi bir film için Max Payne'in isim haklarını satın aldığı hatta böyle bir durumda ana karakteri de kendisinin oynayacağı konuşuluyor. Kulağa mantıksız ama ilginç gelen bir rivayet.

Her yönüyle bir sinema filmini andıran bir oyun yapabilmek için Remedy ekibinin var olan standartlar üzerinde oynadığı ve oldukça yoğun bir çaba harcadığı kesin. Ama doğrusu ortaya çıkacak olan ürünün, bir oyun oynamak için bilgisayarın karşısına geçecek olan oyuncuları ne kadar memnun edeceği tartışılabilir. Çünkü görüntülerin kalitesi ve çarpıcı olması bir oyuncu için ancak oyunun kendisine eklenen güzellikler olarak kabul edilir ve asla kendi mouse tıklarıyla bir şeyler başarma duygusunun yerini alamaz. Bu noktada Remedy'nin ortaya çıkarmaya hazırlandığı ürünün sinematik duygusuna odaklanıp oynanışı ihmal etmediğini umalım. Gerçi ekip bugüne kadar yaptığı açıklamalarla böyle bir tehlikenin farkında olduğunu defalarca hatırlattı ama bu tehlikeyi savuşturmayı ne kadar başardığını görmek için oyunun çıkışını beklemek zorundayız. Ama eğer dedikleri gibi Max Payne hem sinematik hem de oynanış açısından başarılı olursa Remedy'nin third-person aksiyon oyunlarına yeni bir çerçeve çizmekte olduğunu müjdelemekte bir sakınca görmeyiz.

Serpil Ulutürk

MAX PAYNE
Yapım: Remedy Entertainment/3D Realms
Çıkış Tarihi: 2000 sonbaharı
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
P200, 32MB RAM, 3D Kart., Win95
İlk İzlenim: Heyecan verici

Bize Göre: Oyun türlerinin birbirine karışmasına iyice alışmaya başlarken şimdi de sinema, oyun ve çizgi roman gibi farklı tatları aynı kutunun içine sığdıran yeni bir şeyle karşı karşıyayız. Max Payne'den bahsede bahsede dilinde tüy bitenler buna değdiğini görüp rahatlamak istiyor ve ilk izlenim işlerin yolunda gideceği yönünde. Yeni tutkunuz şimdiden hayırlı olsun!

Arcanum

Mistik canavarlar, orta çağ ve güzel görünümlü silahlar...

Fallout'un çıkışını dün gibi hatırlıyorum. Herkesin saatlerini başında geçirdiği, dilinden düşürmediği bir oyunu kim unutabilir ki? Hala hey gidi günler diye anılan oyun RPG dalında çığır açmıştı. Kendinden önceki RPG'lerden oldukça farklı olan Fallout, beraberinde birçok yeniliği getirmişti. Görsel açıdan geliştiği ve farklı olduğu belli olan oyun aynı zamanda sistem olarak da alışılmışın dışındaydı. Fakat görüldüğü gibi bu sisteme alışmamız fazla da zor olmadı. Son zamanlarda oynadığımız RPG'ler ilk Fallout'dan pek de farklı değiller. Ne yazık ki yeni birşeyler katmak çok da kolay olmuyor. Belki sistemdeki bir iki değişiklik, değişik bir senaryo, değişik büyüler veya silahlar yeni bir oyun yaratılmış olması anlamına gelemiyor. Bunun en güzel örneğini Icewind Dale ile acılar içinde seyretmekteyiz. Madem zamanında Fallout'u yapanlar böyle bir değişime sahiplik ettiler, bu türün sıkıcılığını giderecek insanlar neden olmasın?



Zamanında, güney California'da RPG dünyasını geri dönülmez bir yola sokan adamlardan sonra, şimdi, yeni bir ekip bilgisayarda RPG kavramını baştan değiştirmeye çalışıyor. Yine güney California'da, Tim Cain, Leonard Boyarsky ve Jason Anderson, kurdukları yeni şirketleri Troika ve oyunları Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura ile bu işe el attı. Iddialı oldukları her hallerinden belli olan ekip, değişimi takip ettiklerini ve yol ayrımında yakaladıklarını söylüyorlar.



Değişimi izleyin

Arcanum, her şeyden önce olayın sahne arkasına müdahale edecek. Şimdiye kadarki RPG'lerde konu ya gelecektir ya da orta dünya ve fantezi dünyasıdır. Troika ekibi orijinal bir fikir olarak fantezi dünyasının geleceğini konu almaya hazırlanıyor. Ekibin elemanlarından Tim Cain yapılmamışı yapacaklarını söylüyor ve ekliyor: "Eğer biz, yani 19. yüzyıl insanlığı bilim ve teknolojide bu kadar gelişebilmişsek, acaba 14. yüzyılda hayal ettiğimiz elfler, dwarflar, halflingler, orclar gibi ırklar ve yaşadıkları dünya birkaç yüzyıl sonra teknolojik ve bilimsel açıdan nerelere gelirler diye düşündük ve Arcanum'da bunu konu aldık."

Troika'dan Leonard Boyarsky iki tür RPG olduğunu söylüyor. Birincisi önce hikayeyi sonra onu geçireceğiniz dünyayı verir. Siz bu dünyada hikayeye uygun gitmek zorundasınızdır. PlaneScape Torment bu türe örnek olabilir. İkinci tür de ise önce size geniş bir dünya verilir. Sonra bu dünyada yaşayabileceğiniz bir hikayeyi takip edersiniz. Hikayeyi yaşadıkça açılan bir dünya değil de, dünyayı açtıkça gelişen bir hikaye mantığı gerçekten kulağa hoş geliyor. Daha serbest olmak daha çok kombinasyona sahip olmak her RPG'cinin hayalidir. Arcanum'da da bu hedefleniyor.

Ekip kendi yarattıkları dünyaya kendilerinin de şaşırdığını itiraf ediyor. Dünyayı çok detaylı tasarladıklarını söylüyorlar. Çünkü daha önceden hiç denenmemiş bir dünyayı eksiklerle yaratmak eninde sonunda sorunlara sebep olacaktır. Orta dünyadan tanıdığımız ırklar bu oyunda da kısmen mevcut. 8 ırkın isimleri şöyle: Human, Elf, Half-Elf, Dwarf, Halfling, Gnome, Half-Orc ve Half-Ogre. Bu ırkların her birinin kendine ait özellikleri baştan yaratılmış. Bildiğimiz orta dünyadan 500 yıl ilersine uygun bir mantıkta yeniden yaratılan ırkların her biri bazı işlerde usta. Yani teknolojinin geliştiğini düşünürseniz, örneğin orcların iyi ateşli silah kullanması, elflerin tank yapımını becermesi gibi bir şey. Karakterler yaratılırken bu özelliklerine dikkat edilerek yaratılacak.

Bunun dışında tabi ki karakterlerin bildiğimiz özelliklerine eklentiler ve ufak değişiklikler var. Her karakter 4 fiziksel, 4 mental özelliğe sahip. Bunlardan fiziksel olanlar, Strength, Constitution, Dexterity, Beauty; mental olanlar ise, Willpower, Perception ve Charisma. Bunlar RPG oyuncuları için oldukça tanıdık şeyler fakat ilginç olabilecek şey Beauty olabilir. Bunun Charisma'dan farkı ne derseniz, oyunda bir NPC'nin sizle konuşurken söylediklerini Charisma, sizi ilk gördüğündeki hareketlerini Beauty etkiliyor.

Karakterlerin level atlama mantığı bildiğimiz RPG'ler ile aynı. Exprience kazanıp atlanıyor. Bir özellikte çıkabileceğiniz maksimum level 20. Fakat Troika ekibi bu seviyeye gelenleri ödüllendirebileceklerini gönül rahatlığı ile söylüyorlar.

Gelelim skill'lere... Bir karakter



en fazla 16 skill öğrenebiliyor. Bu skill'ler 4 grupta toplanıyor. Bu skill'lerin şimdilik sadece isimlerini vereceğim ve yararlarını geniş incelememize saklayacağım. Zaten çoğu bu türün müptelaları tarafından bilinen özellikler. İlk olarak Combat, Throwing, Bow ve Dodge var. Sonra Thieving (Pick Pocket ile beraber), Find Traps, Silent Move ve Conceal geliyor. Bir sonrakiler ise sosyal skill'ler olan Healing, Gambling, Persuasion, and Haggling. Son olarak Technological skill'ler Firearms, Lockpick, Repair ve Arm veya Disarm Traps şeklinde sıralanıyor. Bu skill'leri öğrenmeniz pek de kolay olmuyor. Bazı skill'leri Arcanum dünyasında öğretebilen 1-2 kişi olabiliyor. Onları bulmanız bütün oyun sürebiliyor. Ya da bir skill öğrenmek için göreviniz başka bir skill'i öğreten kişiyi öldürmek olabiliyor.



Gör bak Neler olacak...

Orta dünyanın geleceğinde teknolojiyi ilerletmek ve bilimin ışında geliştirmek çok da zor olmasa gerek. Sonuçta biz de bir şekilde bu zamanlara geldik. Fakat eğer oyunun gidişatı olayı robot böceklere ve ateşli silahlara getirecek kadar ilerlerse büyüye ne olacak? Bu sorunun cevabını da yine oyunu hazırlayan ekip gönül rahatlığı içinde veriyor. Oyunda büyü ve teknoloji ikiye ayrılıyor. Büyüler 16 sınıf ve her sınıfta 5 büyü şeklinde tasarlanmış. Bunların isimleri, Conveyance, Divination, Elemental Earth, Elemental Air, Elemental Fire, Elemental Water, Force, Mental, Meta, Morph, Nature, Phantasm, Necromantic Good, Necromantic Evil, Summoning ve Temporal. Teknolojik yoldan gitmek isteyenler içinse Anatomical, Chemistry, Smithy, Electrical, Explosives, Gun-Smithing, Mechanical ve Therapeutic isimleri sayılıyor. Bunları da yine oyun gelince öğrenmemiz mümkün olacak. Oyuncu olarak karakterinizi bu yolardan birinden sürmeniz halinde sıkı bir büyücü veya çılgın bir mucit olabilme şansınız var. Büyücü olduğunuzda çok da teknolojiden uzak kalmayacaksınız. Örneğin önemli bütülü bir tozu bir silah içinde kullanacaksınız veya bunun gibi örnekler. Teknolojiyi seçerseniz olaylar daha çok Wild Wild West filmindekine benzeyecek. Mekanik silahlar, robotlar, böcekler, kollar ve patlayıcılar yapan bir mucit olacaksınız.



Büyü ve teknoloji böyle bir oyunda en çok çatışacak öğeler olsa gerek. Bunun da örneğini yine ekibin kendisi veriyor. Örneğin bir flamethrower ile bir fireball aynı şekilde ortalığı yakabilir. Yine teknolojik olarak anatomic kabiliyeti ile birini iyileştirmek mümkünken bir healing potion da aynı işi görebilir. Böylece oyunda denge sağlanmış ve farklı yollardan giden oyuncuların birbirleri üzerinde güç sağlamaları engellenmiş. Farklı oyunculardan bahsetmişken, Arcanum multiplayer desteği olan bir RPG oyunu. Fakat oyunun yapımcıları da zamanlarının %85'ini Single Player'a harcadıklarını söylüyorlar.



Onur Bayram



Arcanum

İLK İZLENİM

Yapım: Planet Moon Studios

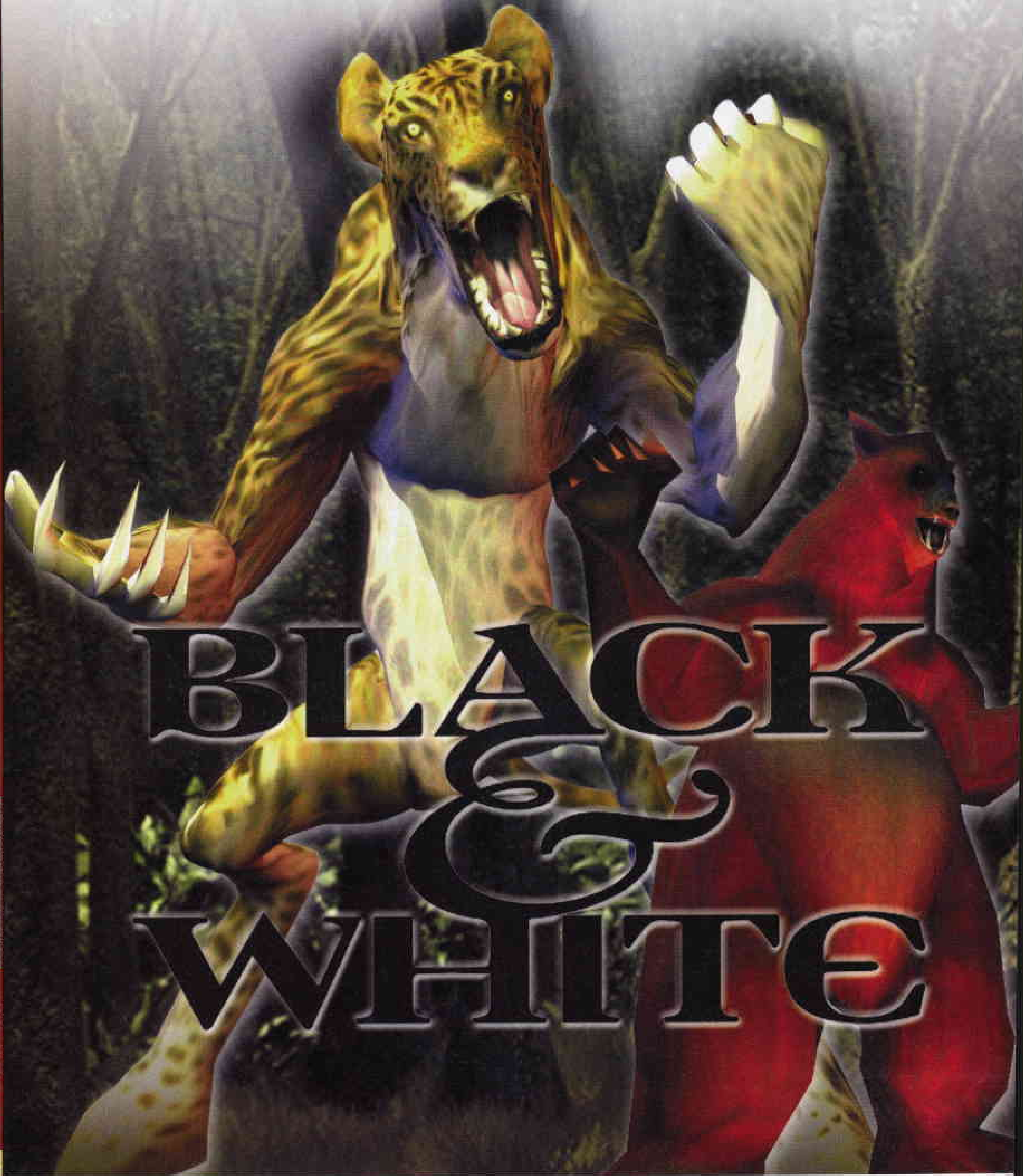
Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II-400, 64 MB Ram, 3D E. Kartı

İlk İzlenim: Uçuk ve kaçık!

Bize Göre: Sizin de fark ettiğiniz gibi Arcanum gerek konu gerek arka plan gerekse içerik ve sistem olarak çok fazla değişiklik ve yenilik vaad ediyor. Sonuçta bu değişikliklerin ne yönde bir etki bırakacağını oyun çıkmadan tahmin etmek çok zor. Ama RPG fanları için her türlü değişiklik kabul görecektir. Tahminim bu oyunun yerini bulacağı yönünde. Fakat yine de oyunu görmeden bir şeyler demek zor. Görünce hep birlikte karar vereceğiz.


BLACK & WHITE

BLACK & WHITE

Cem Şancı

Çoğumuz farkında olmasak da bilgisayar oyunlarının gelişmesi belki de insanlık için bir kurtuluş noktası oldu. İnsanlar bilgisayar oyunlarında, gerçek hayatta yapamadıkları, yapamayacakları ama yapmayı düşledikleri eylemleri gerçekleştirip, o eylemi gerçekleştirme ihtiyaçlarını gidermeyi başardılar. Bir düşünün, her insan, çok güçlü bir yönetici olmak ve ihtiyaçlarını, işlerini karşılaması için başka insanları çalıştırıp kendisi lüks ve rahat bir yaşam sürmek isteyebilir. Tarih bu amacı gerçekleştirmek isterken ölen milyarlarca insan ve o insanların ölümüne neden olan savaşlarla doludur.



Ülkesinin dünyanın hakimi olup, diğer milletleri köle gibi çalıştırarak refah içinde yaşayacağı hayalini kuran Hitler'den, insanları hayvanmış gibi alıp satan, istedikleri zaman öldüren istedikleri zaman yaşatan orta çağ Avrupalılarına veya Avrupa'yı ve tüm yakın çevresini ele geçirip, eğlence olsun diye insanları aslanlara atan Romalı'lara kadar tarih, "Tanrıcılık" oynamayı seven insanların izleri ile doludur. Dolayısı ile şu sonuca kolayca varabiliriz sanırım: İnsanoğlu, hükmetmeyi sever.

İnsanoğlunun bu ihtiyacını iyi analiz etmiş olan bir dahi olan Peter Molyneux ise, son on yılını, bu zaaftan çok büyük paralar kazanarak geçiren biri. Onun yarattığı, Power Monger, Populous, Dungeon Keeper oyunları, bilgisayar oyunları dünyasında hep bomba gibi patladı, hep satış rekorları kırdı çünkü insanların bilgisayar oyunlarında da olsa, kendilerini bir çeşit tanrı, mutlak lider rolünde görmeleri çok hoşlarına gidiyordu. Tabi ayrıca, Peter usta da, bilgisayar teknolojisini, grafik, ses ve içerik detaylarını mükemmel şekilde birleştirebilen dahi bir sanatçı kimliği taşıdığından, yarattığı oyunlar her şeyden öte, şaheser niteliğinde oluyordu.

Oyun severlere kazandırdığı oyunların konusu yüzünden oyun dünyasında Sid Meier ile birlikte "Tanrı" oyunlarının üstadı olarak ismi zikredilen Peter Molyneux'un son uğraşısı ise, bu sene E3 fuarında büyük ilgi gören ve beğeni toplayan Black&White isimli oyun. Black&White'ın ne olduğunu hala duymamış olanlarınız varsa, onlara kısaca, tanrıcılık oyunlarının geldiği son nokta, diyelim. Ya da 1990'larda Sid Meier'in Civilization oyununun tanrıcılık oyunlarına yaptığını, 2000'lerde de Black&White'ın yapacağını söyleyelim kısaca, siz gözünüzde canlandırmaya çalışın artık.



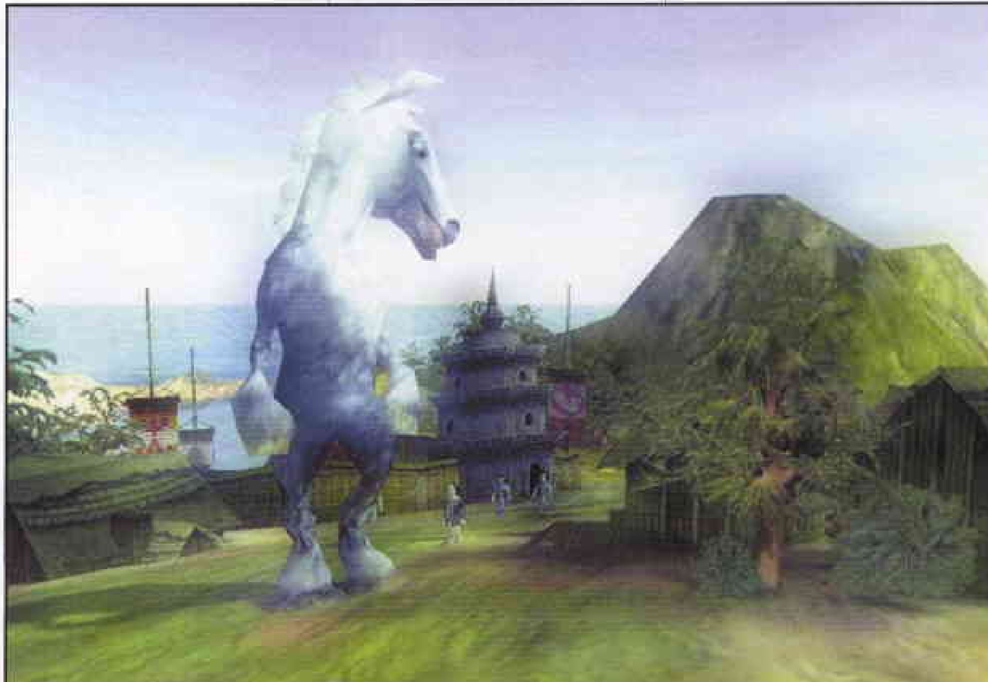
Black&White Kötülük ve İyilik

Bir dünya düşünün. Aslında düşünmek için zorlanmanıza gerek de yok. Yaşadığımız gezegenden, etrafımızda dönüp duran, sürüp giden yaşamdan bahsediyoruz. Hepimiz, kendimize göre iyi olduğuna inandığımız ve bizi daha iyisine götüreceğine inandığımız bir yaşam sürüp karşımıza çıkan fırsatları değerlendirerek bir rota çizmeye çalışıyoruz kaptanı olduğumuz hayatımıza. Aslında burada fırsatlardan çok seçeneklerden bahsetmek daha doğru olur. Şöyle düşünün, yaşamın her anı bir seçenek sunar bize. Okula gidecceksiniz, otobüse mi yoksa dolmuşa mı bineceksiniz. Otobüse binmeyi seçtiniz, öne mi, arkaya mı, pencere kenarına mı koridor tarafına mı oturacaksınız, yoksa ayakta mı kalacaksınız. Oturdunuz, yaşlı bir kadın geldi, yer verecek misiniz, yoksa uyuyor numarası mı yapacaksınız ya da hiç oralı olmayıp oturmaya devam mı edeceksiniz.

İşte hayat bunun gibi seçeneklerle sürüp giden bir bilgisayar programıdır aslında. İçinde sonsuz sayıda If döngüsü bulunan bu hayat programında yaşadığınız her an bir seçenektir. Hangi adımınızı atacağınız ne büyüklükte atacağınız, ne sıklıkta ne büyüklükte nefes alacağınız, gözünüzü kırpıp kırpmayacağınız... aklınıza ne gelirse, hatta bunların aklınıza gelmesi bile bir seçenektir. Sizin tarafınızdan seçilmiş ve hayatınıza yön veren bir eylemdir.



Peter Molyneux'un Black&White'ı da, temel olarak, insanların yaşamındaki bu seçeneklere benzer bir mantık üzerine kurulmuş. Kötülüğü temsil eden Black, yani şeytanı melek ile iyiliği temsil eden Beyaz, yanı iyili meleği oyun boyunca karşınıza çıkarak size iyiliğe hizmet etmek için ne yapmanız ve kötülüğe hizmet etmeniz için ne yapmanız gerektiğini söyleyecekler. Şimdi bunlarını aklınızda tutun ve konuyu biraz toparlayalım.



Toplum

Black&White'da bir tanrıyı canlandırıyorsunuz. Mitolojideki tanrılar gibi belli güçleri ve belli zayıflıkları olan bir tanrısınız ve elbette sizin gibi başka tanrılar da var. Ve elbette yine mitolojiye göre bir tanrının ihtiyacı olan en önemli kaynağa yani size inanan insanlara ulaşmaya, kendinizi sevdirtmeye ve sizin için dua etmelerini sağlamaya çalışıyorsunuz. Tabi diğer tanrılar da aynı amaç içinde sağa sola koşuşturup, rakiplerinin inananlarına zarar vererek rakiplerini yani sizi zayıf düşürmeye çalışırken bir yandan da kendi yandaşları sayesinde güç toplamaya uğraşıyorlar.

Konusunu kısaca bu şekilde, yani, tanrılar savaşı olarak kısaltıp özetleyebileceğimiz Black&White bu konunun ardında çok orijinal

bir oynanış ve değişik fikirler barındırıyor ki oyunu herkesin beğenisini ve ilgisini kazanacak kadar değişik, yeni ve devrimci yapan da bu özellikleri.

Mısır, Çin, Afrika gibi uygarlıklara benzer toplumların barındığı Black&White dünyasında, bir tanrı olarak daha fazla insanın size inanmasını sağlamak için uygulayacağınız yöntemler, aslında bu oyunun konusunu oluşturuyor. Her şeyden önce, nasıl bir tanrı olacağınıza karar vermeniz gerekiyor. Kötü meleğinizi dinleyip, insanlara ızdırap ve acı verebilir onları size tapmadıkları durumda cezalandırarak korku üzerine kurulu bir inanç sağlayabilirsiniz. Bu durumda insancıklarınız size yaranabilmek ve hayatlarını koruyabilmek için daha çok çalışacaklar ve sizin için daha fazla "üretim" yapacaklardır ama bu onların özel yaşamlarını ve mutluluk düzeylerini minimumda tutacak ve üremelerini engelleyecektir. İyilik meleğinizi dinleyip, insancıklarınıza daha şefkatli davranır ve onları mutlu ederseniz de, nankörlüğü ve kendisi için yapılanları unutmayı alışkanlık edinmiş insanoğlu, "zorunlu" olmadıkları için sizin için daha az "üretim" yapacak ama kendilerine daha fazla zaman ayırabildikleri ve mutlu oldukları için daha hızlı çoğalarak, inananlarınızın sayısını hızla arttıracaklardır.





Tehlikeli Oyun

Bir tanrı olarak oyunda yapabileceklerinizi saymaya başlamadan önce, Level'da kafamıza takılan bir sorunu sizinle paylaşmaya karar verdik. Biliyorsunuz, kapısında "yaratıcı bilimler laboratuvarı" yazdığı için üniversitenin labratuvarlarını basıp ne varsa kırıp döken ve "neden böyle bir şey yaptın yavrum?" dediğinizde ise "sadece Tanrı yaratır! Burada kafirlik yapıyorsunuz!" gibi cevaplar verebilme yeteneğine sahip insanların bulunduğu bir ülkede yaşıyoruz. Dolayısı ile açık açık söylemek gereği duyuyoruz ki burada bahsi geçen o 4 kutsal kitapta da adı geçen "yaratan" değil, mitolojide konu edilen dandirik tanrılardır. Rahat olun. Gevşeyin ve kendinizi yazının ritmine, oyunun eğlencesine bırakın. Bu sadece Peter Molyneux isminde bir adamın hayal gücüyle yaratılmış, espirili, komik bir oyun. Din elden gitmiyor sakin olun tamam mı?



At, Eşşek, Domuz, İnek, Koyun, ÖKÜZ!

Bir tanrı olarak, mevcudiyetinizin en büyük garantisi karizmanızdır. Bakınız kızlara, süper modellere falan... Konuştukları zaman bir ilk okul çocuğundan daha fazla performans gösteremiyorlar ama karizma konusunda o kadar başarılar ki, pek çok enayi erkek o modellerin kapaklarını süslediği dergileri satın alıyor, evlerine odalarına resimlerini asıyor, masa üstüne geri plan yapı-

yor. Demek ki neymiş, aslında karizma herşeymiş. Birazcık beynin olacağına, azıcık karizman olursa, hayatta kazananlar arasına giriyormuşsun. Bunu da aklınızın ucunda bir yere yerleştirip, saçlarınızı jöleleyip, güneş gözlüğünüzü gözünüze geçirip karizmanızı tamamladıktan sonra Black&White dünyasına geri dönebilirsiniz.

Peter Molyneux'da karizmanın herşey olduğunu anlamış ve çok uzun zamandır kendini bu karizma düşkünü dünyadan soyutlayıp bilgisayar oyunlarına ve sanal aleme vermiş bir ilah olarak, Black&White'da "karizma" olgusu ile alabildiğince dalga geçmiş. Nasıl mı?



Bir tanrı olarak görevlerinizin başında toplumunuzu diğer tanrılara karşı korumak oluşturuyor. Diğer tanrılar, doğal afetler, büyüler veya TİTAN ismi verilen özel yetiştirilmiş yaratıkçıklarla inananlarınızın üzerinde dehşet saçmaya ve kendi taraflarına geçirmeye veya ne halleri varsa onu görmek üzere cehennemin dibine göndermek üzere çalışırken siz de benzer enstrümanlarla onlara karşı koymaya çalışıyorsunuz. Ancak oyunun esas büyüsü burada başlıyor çünkü bu Titan denilen yaratıkçıklar neredeyse oyununun bütün esprisini oluşturuyor.

Bir tanrı, etraftaki bir canlıyı seçip onu eğitmeye başlıyor. Bu yaratık kısa süre sonra sahibinin ona öğrettiği pek çok şeyi yapabilir hale geliyor. Karate yapıyor, büyü salıyor etrafa, kafa atıyor, el kol işareti çekiyor hatta bilgisayarınıza bir müzik cdsi koyarsanız Titanınız dans bile etmeye başlıyor.

Titanınızı eğitirken kullandığınız metot onun dönüşeceği şekli de belirliyor. Eğer yumuşak metotlar kullanır ve insancıklarınızın ormandan odun taşımak için kullandığı bir eşşeği her çalışmadan sonra ödüllendirirseniz, devamlı okşar, gıdıklar, ona sevgi gösterirseniz karşınıza, iyilik yanlısı bir canavar çıkıyor. Masumlara zarar vermiyor, sadece düşmanına odaklanıyor. Eğer devamlı tokat atar, döver azarlar, aç bırakırsanız, psikopatik bir yaratık meydana getiriyorsunuz ki bunun adı da şeytani oluyor. Etrafa korku salıyor, imansız deyyusları birer hamam böceğiymiş gibi cörk diye eziyor. Ama hem kontrolü zor oluyor hem de pek çok yanlış hareketinde size puan kaybettiriyor. Ancak elbette siz zaten kendinizi şeytana teslim etmiş, topraklarının üzerinde güneş doğmayan karanlıklar içinde yaşayan bir tanrıysanız, devamlı gülümseyip sağa sola neşe ve cıvıltı saçan dev bir orangotanı da etrafınızda görmek istemezsiniz.



Tapınak İnşaa ve Yardımlaşma Vakfı

Tahmin edeceğiniz üzere, tapınağı olmayan tanrıya tanrı denilemez. Yani olabildiğince ihtişamlı, insanların bakınca "ooooff oooofff bu ne büyük bir kudrettir ki bu kadar dev, bu kadar heybetli bir yapının yapılmasına neden oluyor. Saygı duyuyorum hatta hemen olaya dahil oluyorum!" diyeceği tapınakları olmayan bir tanrı, bayisi olmayan bir otomobil fabrikası veya satış ve yedek parça garantisi vermeyen bir beyaz eşya mağazası gibidir. (neyse yormayın kendinizi ben de çok büyük bir bağlantı kuramadım.)

Oyundaki her ufak ayrıntı gibi tapınaklar da ilk önce oyunun görsel yanını güçlendirecek şekilde düşünülmüşler. Har tapınak, etrafındaki kara parçasına sanki bir heykel veya sanat eseri gibi etkileyici bir görünüm kazandırırken adandığı tanrıya da pek çok yeni yetenek kazandırmaktadır. Bunu klasik RTS'lerdeki bina geliştirmeleri ile benzetmek mümkündür. Örneğin Star Craft'ta marinelerinizin daha sağlam zırha sahip olması için önce bir bina kurup onun içinde araştırma yapmanız gerekir. Benzer bir mantıkla daha güçlü büyüler hatta yeni büyüler ve yeni yetenekler için de tapınaklarınızın olması gerekiyor ama bu noktada şöyle bir güzelliği var oyunumuzun, artık önceden belirlenmiş belirli kapasiteleri olan binalardan belli sayıda yapmak zorunda değilsiniz. Yani tapınağınızı 5 metre boyunda da yaptırabilirsiniz, 100 metre boyunda da hata daha da fazla. Her şey size kalmış ve tapınağın büyüklüğü ile elde edeceğiniz güç doğru orantılı olacaktır.

Oyundaki kaynak yönetimi de aslında çok basit görünüyor –ki bu durum oyuncunun sağa sola harverster gönderip kaynak aramakla zaman kay-



betmesini ve oyundan sıkılmasını engelleyen bir durum oluşturuyor zira oyuncu Titanları ile ve düşman tanrıları nasıl alt edebileceği stratejileri ile rahatça uğraşabiliyor. Klasik üç çeşit kaynağın, mana, food ve wood'un mana kısmını siz kullanıyorsunuz, food ve wood kısmını ise insancıklarınız kullanıyor ve elbette ki aradaki ilişkiye dikkatinizi çekmek istiyoruz, ne kadar mananız varsa o kadar güçlü olacağınızdan insancıklarınıza daha fazla food ve wood bulabiliyorsunuz ve ne kadar food ve wood olursa insancıklarınız o kadar mutlu olup daha çok ürediklerinden sizin inananlarınız çoğalıyor dolayısı ile mananız kuvvetleniyor.

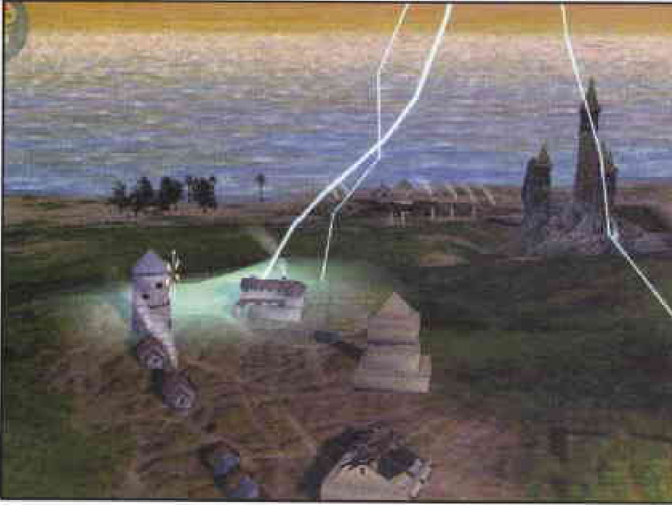
Ağaç Yaş İken Eğilir

Bir çocuğun örnek aldığı, hareketlerini taklit ettiği yegane kaynağın ebeveynleri ya da daha doğrusu, etrafındaki büyükleri olduğunu kabul edersiniz. İşte Black &White'in en orijinal noktalarından, insanların Peter amcaya saygı duymalarını sağlayan özelliklerinden biri burada yatıyor. Seçtiğiniz Titan, tam anlamıyla bir çocuk gibi sizi taklit ediyor. Siz onun için bir lider, bir idolsunuz. Her hareketiniz her davranışınız ona örnek oluyor ve sizin yaptığınız şeyleri yapıp, sizin gibi olmaya çalışıyor. Sizin olanları koruyor, onlara zarar gelmesini engellemeye çalışıyor ama bu arada korkuyor, kendisini de düşünüyor. Sizin hoşunuza gitmesi için elinden geleni yapmaya çalışıyor ve gözünüze girmek için çabalayıp duruyor. İşte sanırız, Black&White'ı diğer oyunlardan ayıran ve görenleri hayretler içinde bırakıran temel özellik bu oluyor. Yanı yapay zekanın gelişmişliği, ya da daha doğru bir ifade ile "gelişimi"...

Elbette tüm ayrıntılar bu kadarla kalsa belki sıkıcı olabilirdi ama değişkenlerin sayısı o kadar fazla ki, oluşan kombinasyonlar oyunu sıkıcılıktan üzün süre uzak tutuyor. Örnek mi yukarıda saydığımız öğrenim ve gelişim sürecinin oyundaki her tip canlı için farklılıklar gösterdiğini ve sonuçların birbirinden değişik çıktığını hatırlatalım. Yani bir ayı eğittiğiniz zaman hareketlerinizi farklı yorumlayıp fakli bir gelişim süreci izliyor, bir kurt yetiştirdiğiniz zaman farklı bir sonuç elde edebiliyorsunuz. İşte bu noktada strateji devreye giriyor. Hangi amaç için ne yetiştireceksiniz, nasıl yetiştireceksiniz. Kaptınız mı?

Şu sıralarda demosunun çıkması beklenen oyunda tüm küçük insancıkların tek tek kişilikleri, işleri, uğraşılan sosyal statüleri olacak ve zaman içinde bunlarda değişim gözlenebilecek. Amaçsızca evler arasında dolaşan "background" tadında küçük adamcıklar yerine, balık avlayıp satan balıkçılar, ağaç kesen oduncular veya şehirden şehire dolaşıp macera arayan evsizler bile bulunacak. Dolayısı ile tümü yaşayan, canlı bir ortamda bulacaksınız kendinizi, küçük insancıklarınızla aranızda duygusal bağlar oluşacak. Onları ezmek isteyecek rakip Titanlara kin besleyecek, ölen her insancığınız ile cenaze töreninde göz yaşı dökeceksiniz. Tabi bir cenaze töreni akıl edilmişse. Çünkü oyunda aynı zamanda evlilik törenleri doğum günü partileri, kutlamalar ve özel bayramlar olacak. İnanlarınızın özel günlerinde size daha fazla şükrettikleri ve daha fazla güç kazandırdıklarını göreceksiniz ama dediğimiz gibi tüm bunlar olurken muhteşem grafikler eşliğinde yaşayan dünyanın tadı-





na bakacaksınız.

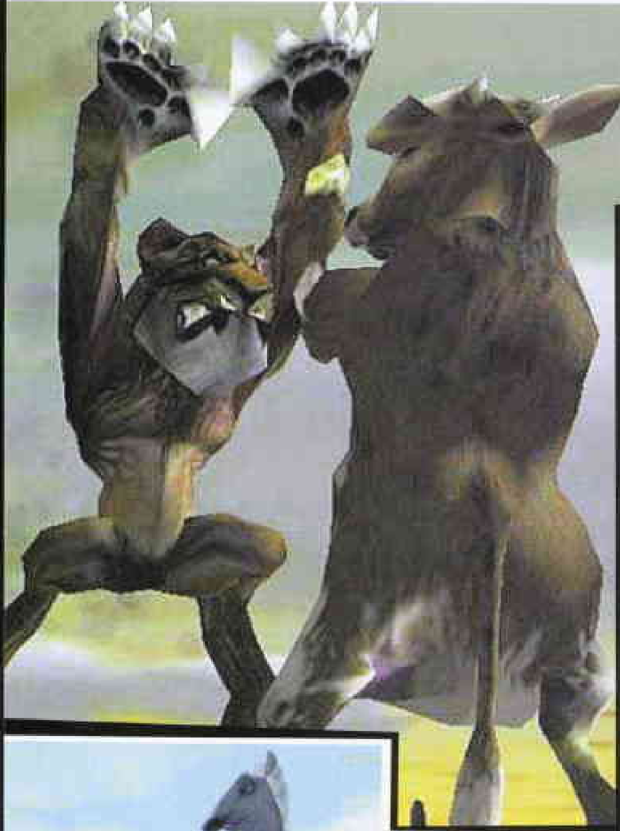
Ayrıca ne kadar hoşunuza gider veya ne kadar gitmez bilemeyiz ama oyuna bir de iskelet ordusu faktörü eklenmiş durumda. Ordular arası bir savaş tadının yaratılması açısından önemli bu özellikle, bir Yunan kabilesini inananlarınız arasına katabilirseniz sahip olduğunuz özellikler arasına bir de iskelet ordusu yaratmak katılacak. Ve bunu istediğiniz kadar yapabilecek, yarattığınız orduları birleştirip 300 birime kadar büyük iskelet orduları yaratabileceksiniz. Ne işe mi yarayacak, rakip tanrının Titan'ını başka bir köşeye çekip oyaladığınız sırada, tepelerin arkasında saklanan iskelet ordunuzla düşman köyünü basıp rakip tanrıya inanan insancıkları katletmek hoşunuza gitmez miydi?

Anlaşılıyor ki, Lion Head'in ilk oyunu Black&White ile ortaçağda inanç farklılıkları yüzünden birbirlerini kesip duran insanların mantığını daha iyi anlayabilecek ve umarım gelecekte bu tür şeyler olmaması için gerekli dersi alacağız. Yoksa, sadece başka bir dine mensup olduğu için insanları öldürmenin bir Hitler olmak için yeterli olacağını hatırlatmak isterim.

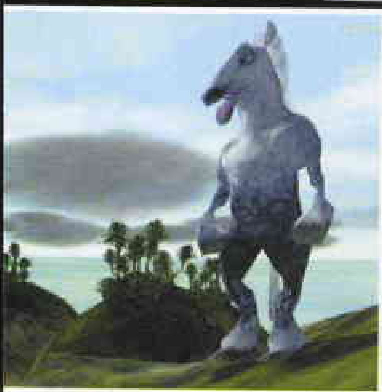
Lafı çok uzatmadan, Kasım 2000 de çıkacak görsel yönü ile de çok iddialı olan bu oyunun screenshotlarına biraz yer bırakmak istiyorum. Açıkçası sanırım hepimiz şu konuda hem fikiriz, 1000 kelime laf anlatmaktansa bir kare fotoğraf göstermek daha kolaymış gibi görünebilir ama unutmayın, asıl olan fotoğraflarda ne gördüğünüz değil, o fotoğrafın arkasında ne yazdığıdır. Dolayısı ile siz yine de gördüklerinize değil, mantığınıza güvenin.

Cem Şancı













Ayın Meraklı Okuyucusu



Bilgisayarların bulunmadığı 1950'lerde Level çetesi zamanını nasıl geçirirdi, hiç düşündünüz mü? O dönemde yaşasaydınız ne yapardınız?



Batu: Arkeolojiye merak sarardım sanırım. Ortaçağın mantığından henüz çıkmış dünyada keşfedilmeyi bekleyen pek çok uygarlık ve pek çok geçmiş zaman mucizesi dururken, dünyada hala haritaların belli bölümlerinin siyah olduğu ve kimsenin gitmediği yerler dururken benim yerimde durmam mümkün olamazdı.



Sinan: Bir kafede oturur bütün gün yeni gelen haberleri almak üzere radyonun başında dikilirdim. Her gün yeni bir teknoloji icat edilsin ve bilgisayar oyunları bir an önce üretilsin diye dua ederdim. Veya Amerikanyaya gidip basketbolcu olmanın bir yolunu arardım. Bu boyla, kiracağım paranın haddi hesabı olmazdı.



Onur: Hep elebaşı olmak istemişimdir. 1950'de bir elebaşı nasıl olur tahmin edebilirsiniz herhalde. Sanırım kalın enseli çete reislerinden biri de ben olabilirdim. Kolay para, hareketli iş. Hem hep öğrenmek istediğim cerrahiyi daha kolay öğrenirim. İstemediğim kadar acil hastayı o duruma sokan ben olurdum...



Cem: İnsanların televizyonlarla bile tanışmadığı, kitapların ve okumanın çok değerli olduğu bir zaman dilimiydi sanırım o yıllar. Elbette bütün zamanımı yazmaya ve yazmak için materyal bulmak amacıyla yeni maceralar aramaya ayırırdım, bilgisayar ve televizyon olmadığı için sevdiklerimle daha çok vakit geçirirdim seve seve...



Kadir: Mutlaka mucit olurdum. Birkaç basit araç gereç ve insan gayreti ile hala yararlı bir şeyler icat edebilmenin mümkün olduğu o yıllarda kesinlikle bir şeyler icat etmeye çalışırdım. Bu gün ise bu imkan ancak milyonlarca dolarlık labratuvarlarda, ancak milyon dolarlık bilgisayarların çözebileceği problemlerle mümkün olabiliyor.



Gökhan: Tabii ki Swing ve tabi ki Einstein. Ne yapar eder, gidip kapısının eşiğinde yatar beni yanına çırak al ustam, yoksa gitmem buradan diye yalvarırdım belki de. Dinlenmek için ise en yakın gece klüpüne ve swing'in kollarına atardım kendimi. Kalçadan burgulu elbiseler giyen şapkalı kızlar çevremde koşuşur ben ise bu rüyanın bitmemesi için dua ederdim.



Serpil: En yeni teknolojinin radyo olduğu bir zamanda yaşamak belki de kendimle daha çok ilgilenmek için iyi bir fırsat olabilirdi. Ne bileyim, herhalde hergün saçlarını yaptırıp, güzel güzel giyinip klüplere giden "asri" memleket kızlarından biri olmayı isterdim. Bir de üstü açık bir Pembe Cadillac edinirdim ki, off!



MadDog Ölmek isterdim! Sıkıcı bir hayatı bitirebilmek için şurada çile dolduruyoruz zaten, bir de 1950'lerin bütün atraksiyonun kahvelerde dedikodu yapmak olan geçmek bilmez günlerini nasıl geçirirdim düşünmek bile istemiyorum. Düşünsem de dile getirmek yanlışı değilim. Ama mesajım alındı sanırım.



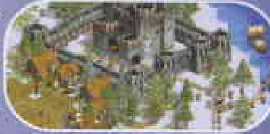
Tuğbek: O zamanlarda dünyayı dolaşmak büyük bir keyif ve maceraydı. Her halde en uzak köşelerine dek, kıta kıta dünyayı gezip Indy'nin kırbacını şaklatmak isterdim. Aralarda da üniversitelerde arkeoloji dersleri verip genç kızların aklıllarını başlarından almak. Ah bir de Sean Connery hocam ve kankam olsaydı!

Başlıyoruz

Eylül ayı tüm sektörlerde olduğu gibi bilgisayar oyunları konusunda da bereketli bir aydır. Eylül ayı içinde çıkacak pek çok beklenen oyun olduğu gibi Eylül'e önceden hazırlanan pek çok oyun da şimdiden raflardaki yerini almış görünüyor. Diğer dergilerden tanıdığınız yeni arkadaşlarımızın da katılımıyla bu ayki incelemelerimizi ilgiyle okuyacağınızı düşünüyoruz. Ama burada bahsedilmesi gereken bir konu daha olabilir. İncelemeler, bir sinema filminin veya tiyatro eserinin eleştirisi gibidir ve büyük oranda eleştirmenin kişiliğinden, değerlerinden, inançlarından, zevklerinden, sevdiklerinden sevmediklerinden etkilenir. Size düşen yazıların içinde bu ayrıntıları seçebilmek ve eleştirileri kendi zevkinize göre yorumlayabilmektir. Kolay gelsin.

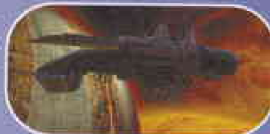
74 Age of Empires II: The Conquerors

Merakla beklenen AOE II genişleme paketi sonunda geldi. Bu kez Amerika'nın keşfi ve fethi söz konusu ve pek çok yenilik içeren paket, oyunu sevenleri mutlu edebilecek mi, göreceğiz?



54 Bang! Gunship Elite

Red Storm Entertainment uzay shooterlerina da el attı ama bakalım bu oyun diğerlerinden bir fark yaratabilecek mi? X-Tension'unu beklediğimiz bu günlerde tansiyon artıyor...



61 Cleopatra

Pharaoh oyunun ya da aslında Ceasar III oyununun genişleme paketi sayılabilecek oyunda, Mısır Kraliçesi Cleopatra rolünde dünya liderlerini baştan çıkarmaya ve ateşli gecelerinize alet etmeye çalış(m)ıyorsunuz. Sürükleyici bir strateji.



64 Combat Mission

3D RTS ve Turn Based stratejinin birleşiminin nasıl olabileceğini merak edenleriniz için uygun bir örnek var artık elinizde. 3D'nin vazgeçilemez aksiyonu ve sıra tabanlıların vazgeçilemez tadı...



62 Grand Prix III

Microprose'un F1 Simülasyonlarındaki efsanevi oyunu Grand Prix'in sonuncusu pek çok yeni özellikle türün hayranlarını mutluluğa boğabilecek gibi görünüyor. Jet motorlarının gürültüleri arasında yarışmayı sevenler için inceledik.



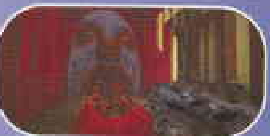
46 Heavy Metal FAKK 2

Julie Strain, Tomb Raider efsanesini yıkacak kahraman ve de tapılası kadın olur kendisi ve onu oynamaya ya da seyretmeye doyamaycaksınız.



48 Kiss Psycho Circus

Ünlü Rock grubu Kiss'den esinlenen çizgi romandan uyarlanan bir FPS. Quake'li günlerimize geri döneceğiz acaba. Oyun fena görünmüyor.



66 Submarine Titans

Starcraft'ı andıran oyunun en dikkat çekici yanı su altında geçmesi. Elbette Starcraft'ın eline su dökemeyebilir ama dediğimiz gibi zevkler ve renkler tartışılmaz. Bir de, köpekbalıklarına dikkat...



52 Warlords Battlecry

Ünlü Warlords serisinin sonuncusu, seriye RTS tadını katıyor ve RTS'ye de Warlord'sun strateji/FRP etkisini ekliyor. Evet biliyoruz biraz karıştı ama lezzetli bir turlu oldu.




Console Master 82


Final Fantasy IX 80


Medal of Honor 79


Metal Gear Solid 2 (İlk Bakış) 78

Jet Boat Racing 50 o Pompei 58 o

Trafic Tycoon 68 o Vietnam 70

TOP 10

PC		Playstation	
Diablo II	71	Final Fantasy 9	34
Euro 2000	34	Gran Turismo 2	29
Deus Ex	28	Resident Evil 3	24
Dark Reign II	25	Parasite Eve 2	22
Icewind Dale	22	Colin Mcrae Rally 2.0	20
Sims	12	Virus	15
Imperium Galactica 2	9	Tarzan	12
Heroes III: SoD	7	Legend of Mana	9
Lemmings Revolution	4	Final Fantasy 8	7
Counter Strike	4	Driver	4



HEAVY METAL: F.A.K.K.2

Julie Strain. Bu isime çok dikkat edin, çünkü ona aşık olacaksınız.

Yapım: Ritual Entertainment **Dağıtım: Gathering of Developers** **Tür: 3D Aksiyon / Adventure**

Eidos'un Tomb Raider'ına ve onun ünlü kahramanı Lara'ya laf attığımız için almadığımız tehdit kalmamıştı, aylardır. Hatunun o kadar çok seveni var ki, "Lara artık bıkkınlık verdi" demek bile ölüm tehditlerine muhatap olmak için yeterli oluyordu. Hatta bir yazı işleri toplantısında, tüm editörlerin bana karşı birleşip, "Cem lütfen artık Lara Croft hakkında kötü şeyler yazma, can güvenliğimiz kalmadı senin yüzünden" dediklerini dün gibi hatırlıyorum.

Ama baskıların bizi yıldıramayacağının bir ispatı olan bu yazıdan da anlayabileceğiniz üzere, diğer yazarları bilmem ama, kendi adıma, artık Lara'nın ne kadar bayağı olduğunu ispat eden bir kahraman var kaşımızda. O ki, karizması karşısında kekeleyeceğiniz, o ki mavi gözlerinin delici bakışları karşında eriyeceğiniz, o ki yay gibi vücudunun ve yumuşakçıllarının önünde diz çöküp tapacağınız bir kadın. O ki, O ki... Anlatmayacağım daha fazla. Bakın resimlerine, alın oyunu oynayın görün. Onun hareketleri, yürüyüşü, eğilmesi kalkması, sesi, yüz ifadesi... Julie ile kıyasladığınızda, Lara'nın basit, aptal, görgüsüz bir şaklaban olduğunu düşüneceksiniz. Julie'nin karizmatik gülümsemesi yanında Lara'nın "hiyaaa, huuuu, çıyaaaa, hiiiiiiiii" şeklindeki embesil çığlıklarının ne kadar anlamsız, ne kadar çirkin, ne kadar itici kaldığını göreceksiniz. Şunu kabul edelim beyler, tamam, hatuna kıza laf attık bu sayfalardan, kadın düşmanı diye ün de kazandık (haksız yere) ama şimdi hakkını vermemiz gerekiyor ki, bir kadın eğer bu kadar delikanlı olacaksa, canımızı yesin. Gelsin ofise, vursun, öldürsün bizi. Gıkımız çıkmaz, helal olsun deriz. İşte Julie de böyle bir kadın.

Bir Yar Gördüm ki, Görmez Olaydım

Heavy Metal F.A.K.K 2, Heavy Metal isimli çizgi roman dünyasından konusunu alan bir oyun. Ancak bu dünyanın ve elbette çizgi romanın bir özelliği var ki yukarıda sizin geyik gözüyle baktığınız girişimin aslında neden gerekli olduğunu anlatıyor. Söz konusu dünyanın ve çizgi romanın, sadece büyükler için tasarlandığını ve aslında 16 yaşından küçüklerin okumasının sakıncalı sayıldığı bir dergi olduğunu söylesem yeterli olur mu? Yalnız dergininin içerdiği şiddet öğeleri nedeni ile 16 yaşından küçüklere uygun olmadığını düşünecek kadar saflarınız varsa aranızda hemen dergiyi yavaşça yerine bırakıp doğru "Evlilik ve aile sorunları ile Evlilikte çiftlerin uyumu ve mutluluğun sırları" isimli ansiklopedik yayını okumaya başlayabilirler –ki söz konusu yayından zaten her modern ebeveyn evlerinde bir adet numunelik bulundurmaktadır farzediyorum-. Ayrıca bir de uzun cümlelerimi anlamayan arkadaşlar için tüm bu söylediklerimin kısa bir tercümesini yapmam gerekiyor ki, kısacası bu çizgi roman hafif pornografik diyebiliyorum, tamam mı? İçiniz huzura kavuştu mu? Hala anlamayan var mı?



Dolayısıyla, The Sins oyunu ile ün salmış ve oyunun kapağındaki kırmızılı kadın ile oyun severleri şehvet damarlarından vurmuş olan Ritual Entertainment, oyununu yapmak için Heavy Metal dünyasını boşuna veya rastgele seçmemiş görünüyor. Zaten sizde oyunu oynamaya başlayıp Julie'nin arkasına geçince... Yani demek istediğim... Hay Allah ya! 3D aksiyon oyunda elbette kahramanın arkasından görüntüsü olmuyor mu, onu anlatmaya çalışıyorum... Güzel Türkçem nereye çeksen oraya gidiyor tabi... Neyse, Julie'nin arkasına geçince, anlıyorsunuz ki –daha doğrusu görüyorsunuz ki- Ritual pek de masum bir yapımcı şirket değil ve Julie bıngıl bıngıl koşarken önünüzde cumbul cumbul sallanan Julie'nin kaba etlerine mi, kıvrım kıvrım kıvrılan vücuduna mı yoksa, önünüzdeki engellere, düşmanlara mı bakacağınıza karar veremiyorsunuz.



Konu Monu Fasa Fiso

Eminim ilginizi fazla çekmese de oyunun bir konusu olup olmadığını da merak ediyorsunuzdur. Elbette, Tomb Raider'ın da bir konusu vardı, aslında söylemek istediğim, konudan öte bir senaryonun varlığı. Oyunda iyi kötü bir senaryonun olduğunu duymak sizi ne kadar sevindirir onu da bilemem ama şu çok açık ki, Lara gibi, gördüğü her deliğe giren her şeye ateş eden bir hatun bulamayacaksınız karşınızda. Etrafındaki insanlarla iletişime giren, gülümseyen, dostlarının dertlerine çözümler sunan ve başı sıkışan biri oldu mu hemen yardıma koşan anaç bir kadından bahsediyoruz burada ama anaç lafı sizi fazla korkutmasın. Aslında delikanlı demek daha doğru olabilir. Çünkü şu on yıldır hayatımı verdiğim oyun dünyasında gördüğüm en harbi, en delikanlı ve en essaslı hatun bu Julie. Keşke bunların gerçekleri de böyle olsa diyesi geliyor insanın.

Julie'nin güzel görünmesinin ardında Quake III Arena motoru olduğunu söyleyelim ayrıca. Eden isimli, ismi gibi cenneti andıran bir gezegende şeytani güçlere gezegeni satmaya kalkışan Lord Tyler'a haddini bildirip gezegeni barışa ve huzura kavuşturmuş olan Julie'nin gezegeni yeni bir tehlikeden koruduğu ikinci oyunda kullanılan Quake III motorunun biraz geliştirildiğini ve Quake III ile yapamadığınız pek çok şeyin artık yapılabilir kılındığını ekleyelim.

Julie'me bişi olmasın

FPS'larda insanı canından en çok bezdiren şeyin, karakterinizin bir kaldırım yüksekliğindeki çıkıntıya tırmanmak için bile zıplama tuşuna basmanızı bekliyor olması veya duvar kenarındaki ince bir çıkıntıdan kolayca yürüyüp karşı tarafa geçmesi mümkünken, bir bir türlü maceraya girip, karşı tarafa uzayan köprünün anahtarını bulmak zorunda kalmasıydı.



Oysa Heavy Metal'de güzeller güzeli, alımlılar alımlısı, iç gıdıklayıcılar gıdıklayıcısı Julie'nin pek çok hareketi size hiçbir zorluk çıkarmadan kolayca gerçekleştirdiğini göreceksiniz ki bu hareketler arasında otomatik olarak önündeki engellerden tırmanması, iplere merdivenlere atlayıp, sallanması inmesi çıkması gibi özellikleri sayabiliriz. Küçük ayrıntılarmış gibi gelse de, bu ufak ayrıntılar yüzünden sadece beş adım ötedeki bir platforma atlayamadığınızı ve karşı tarafa geçmek için iki buçuk saat yarasalara, ayılara, kaplanlara, pirhanalara ve hatta kangurulara falan ateş edip, arada da, insanlığın vahşi genişlemesinden kurtulmak için bir mağaraya, dehlize kaçıp son kalan birkaç bireyi ile türlerini devam ettirmekten başka endişesi olmayan zavallı küçük dinozorlara, soyu tükendi sanılan bazı canlılara ateş ederek soylarını gerçekten tüketmekten daha kolay bulacaksınız, tepeden geçen bir halata bacaklarınızı dolayıp komandolar gibi karşıya geçebildiğinizi gördüğünüzde...



Isırma arzusu

Grafiklerin, bol renkli ve olabildiğince yumuşak olduğunu belirtmeme gerek yok sanırım ama yine de uyarmakta fayda görüyorum ki, oyunda göreceğiniz bütün bayanlar uzun bacaklı ve diri göğüslü, bütün beyler ise atletik vücutlu ve karizmatik bakışlı olacaklar. Quake III motorunun karakterlerin görünümüne büyük etkisinin olduğu çok açık. Ancak sizi esas etkileyecek olan nokta oyundaki önemli önemsiz her karakterin seslendirmesinin oldukça özenilerek yapılmış gibi durması. Zaten Julie'nin konuşmasına hiç girmeyelim burada çünkü o konuştuğunda karizmasının etkileyicilik katsayısı karesi ile çarpıldığından, kendinizi onun kızıl dudakları arasında kaybediyor ve o konuştukça cenneten inen bir melodi ile huzura kavuştuğunuzu hissediyorsunuz (biraz abarttım mı acaba?)

Sin'i oynayanlar için Ritual'den nefret edecek çok sebep vardı ortada çünkü Sin henüz yayınlanmaya hazır olmadan , aceleyle çıkarılmıştı piyasaya ve bitmek tükenmek bilmeyen bugları sayesinde oyun severlere acı çektirmişti. Zira oyun da, bir kenara atılıp unutulacak cinsten değildi. Bu kez ise oyun severlerin Ritual'den nefret etmek için başka sebebleri var. Çünkü oyun severler sevgili Julie'leri ile sadece 15-20 saat geçirebilecekler. Yani toplam bir gün bile değil. Düşünebiliyor musunuz, hayatınızın kadınını bulmuşsunuz ama onunla toplam bir gün bile birlikte olamıyorsunuz. Sanırız Ritualdekiler ellerindeki materyalin farkındalar ve Add-on paketleri ile ayrı bir ticari başarı kazanma amacındalar.

Oyunun ara yüz konusunda biraz tatsızlık çıkardığına şahit olabilirsiniz çünkü Julie aynı anda iki elinde iki ayrı silah taşıyabilen nadir kadınlardan biri ve bu silahların seçim işi hızlı bir çatışma anında sorun yaratabiliyor. 6 kategoriye ayrılmış silah ve mühimmat için her kategorinin de kendi içinde seçimleri var. Yani aslında Half-Life'daki inventory sistemine benziyor olay. Ancak seçtiğiniz silahı hangi ele almak istiyorsanız, mouse'un o tuşuna basmanız gerekiyor. Yani sağ el için sağ tuş, gerisini yazdırmayın bana. Orta el için orta tuşa basanınız çıkarsa çok gülerim haberiniz olsun.

Yaratıkların yapay zekası hiç fena değil ve Tomb Raider'daki yarasalardan veya ayılardan daha akıllı oldukları da kesin. Zaten oyunda yüzlerce binlerce yaratık çeşiti yok. Topu topu 12-13 düşman çeşidi ile karşılaşacaksınız ki hepsinin de kendine özel saldırı, savunma stilleri, yapay zeka scriptleri bulunduğundan oyundaki her yaratık aynı şekilde saldırmayacak size.

Alternatif

Tomb Raider 3

Sayı/Puan — Ocak 99 90/100

Bütün notlar feda olsun sana Culiim

Heavy Metal için not verirken hem profesyonel kriterlerimizi hem de açıkçası biraz duygularımızı kattık işin içine ve biraz da bizi Lara'nın tekelinden kurtardığı için Julie'ye kıyak geçmek istedik ve siz beğenseniz de beğenmesiniz de biz Heavy Metal F.A.K.K.2'ye klasik ödülü vermeyi uygun gördük. Zaten oyun hızlı ve sorunsuz oynanışı ile yeni cilalanmış parkelerin üzerinde yün çorapla kaymaya benzer bir his yaşatıyor oynayan üzerinde (offf, bu benzetme yüzünden kimsenin ayağı bacağı kırılmasa bari.). Oyunun atmosferinin de kahramanın karizması sayesinde ne kadar sürükleyici hale geldiğini anlatmamıza gerek yok sanırım. Son sözümüz şudur: LARA! Arkanı dön ve çık, istenmiyorsun artık!

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Lara'nın yumuşak tekeline son veren oyunda grafikler mükemmel değil belki ama gözlerinizi Julie'den alamayacaksınız.

Ses ve Müzik

Karakterlerin özellikle de Julie'nin sesine aşık olabilirsiniz. Ses efektleri oyunun karizmatik havasını tamamlıyor.

Oynanabilirlik

Bazı bilmecelerin hangi akrobatik hareketlere çözülebileceğini düşünmekten fazla derdiniz olmayacak gibi.

Atmosfer

Orada olmak, Julie'ye sarılmak onu öpmek, öpmek, öpmek isteyeceksiniz. Oyun sizi bağlayacak.

LEVEL Notu %91

Lara'nın tahtını ele geçirecek gibi görünen Julie'nin, oyuna kattığı karizma öğesi inkar edilemez.

Minimum: Pentium II 300, 64 MB Ram, 3D Ekran kartı.

Önerilen: Pentium III 500, 128 MB Ram, 3D Ekran Kartı

Grafik Desteği: Max 1600X1200, 32 Bit renk

Multiplayer: yok

PSX Versiyonu: Yok

KISS : PSYHCO CIRCUS • THE NIGHTMARE CHILD

Bir rock grubu oyun konusu olursa...

Yapım: the third law **Tür: FPS** **Web: www.thirdlaw..com**

Yazarlık anayasasının 8. maddesine göre, tatil yapmış yazarın konuşmaya ve sitem etmeye hakkı yoktur. Bu durumda da bana Bodrum'u unutup, paşa paşa yazıyı yazmak düşer. Kaldı ki, zaten şu anda yaptığım da aslında tatillerin en güzellerinden bence. :)

Hmm, bir bakalım. İsim gayet uzun: KISS: Psycho Circus-the Nightmare Child. Biraz daha yakından bakarsak ismin üç ayrı kısımdan oluştuğunu görürüz. Bunlardan KISS, bilmiyorum kaçınız bılıyor ama oyuna ismini veren bir rock grubu. Psycho Circus ise bu gruptan esinlenerek yapılmış bir çizgiroman serisi. Dolayısıyla oyunumuz temelde bir çizgiromanın dijitalleştirilmiş hali. Nightmare Child ise oyundaki en büyük ve en son düşmanımız.

İşte oyuna başladığınızda sizden bu 4 varlıktan birini seçmeniz istenir. Psyco Circus çizgiromanının hayranları karakterlere aşina olduğundan çok daha rahat bir şekilde seçim yapabilecektir. Her ne kadar her karakterin farklı özellikleri ve kendine özgü silahları olsa da sizden istenen seçim, tüm oyunun kaderini etkileyecek bir seçim değil. Çünkü oyunun gidişatı gereği ister istemez tüm karakterlerle tüm bölümleri oynayacaksınız. Önemli olan hangi sırayla oynamak istemeniz. Hoş, her karakterin oynandığı dünyaların zorluk seviyesi de aynı olmadığından size tavsiyem Starbearer, Beast King, Celestial ve Demon sırasıyla oynamanız. Böylece oyunun önceden hazırlanan ve gittikçe zorlaşan senaryo yapısına da uymuş olursunuz.



Ama tabii ki, isteyen kıllık yapıp daha farklı bir sırayla başlayabilir. Ee, peki bu minik Tanrıcıkları daha yakından tanımak isteyen yok mu?

- The Starbearer: Su elementinin tanrısı olan bu avatar gücünü ruhun ve duyguların en derin kuyularından alır. Herhangi birinin kalbine tutkulu bir aşk da verebilirken, onu ölümcül bir zalimlikle de yükleyebilir.

- The Beast King: Gücünü topraktan alan bu avatar herkesin içinde gizli yatan vahşi hayvanı kontrol eder. Hayvansal içgüdüler onun için zekadan da, duygulardan da daha önemli olduğu için herhangi birisine karşı acıma veya zalimlik besleyemez ve tamamen içgüdüleriyle yaşar.

- The Celestial: Evrendeki denge prensiplerini kendine prensip edinmiş bu avatar, sevgili kozmosun süper harmonisini temsil eder. Olaylara her yönünden bakar ve her zaman tarafsız ve tutkusuzdur. Elementi ise havadır.

- The Demon: Ateşin, kanın, gölgenin ve şimşeğin avatarı olan Demon'un yapıtaşı öç, terör ve insan ruhunun karanlık tarafıdır. Ama tüm bunlar aynı anda da yaratmak demektir, çünkü ölüm beraberinde her zaman yaşamı getirir.

Oyundaki her avatarın 2 tane kendine özgü süper silahı, bir tane yakın saldırı silahı, bir tane menzilli sila-



Beni KISSer misin?

Oyunun geçtiği evrenle çizgiromanın evreni aynı. Yani biraz karanlık, puslu, gizemli ve biraz da büyülü bir evren. Bu evreni her türlü dengesizlikten koruyan 4 tane "elder" denilen yarı tanrı varlık var. Bunlar gizlice arka planda varolmakla meşgul olup evrenin her türlü dengesini sağlarlar. Ta ki, "kabus kralı"nın sonsuza kadar yok olmadan hemen önce güçlerini ve tohumlarını bir çocuğa aktardığını Madame Raven adlı çingene ve büyücü bir kadın fark edene kadar. Böylece tekrar eski günlerdeki gibi 4 elder geri çağrılır ve eski kuvvetlerine kavuşup bu "kabus çocuğu"nun yok edilmesi istenir.



hı var. Ama bunların haricinde karakterler arasında öyle ahım şahım bir farktan bahsetmemiz ne yazık ki mümkün değil. Tabii bu avatar seçimini yaptıktan hemen sonra öyle süper bir tanrı olarak oyuna başlamıyorsunuz. Sıradan bir insanken tüm silahları ve sizi gerçek bir avatar'a dönüştürecek tüm zırh parçalarını tek tek, bölüm bölüm toplamak zorundasınız. Bir avatar'ı oluşturmayı başardıktan sonra ise diğer avatar'a geçebilirsiniz.





Koşun, KISStırdım!

Oyuna başladığınızda göreceğiniz gibi Level dizaynı olarak diğer tüm FPS'lerden fazlası yok, eksiği var. Çünkü sevgili oyunumuz 21. yüzyılda olmamıza rağmen neredeyse sadece ilerle, anahtarı bul, kapıları aç, öldür şeklinde dizayn edilmiş. Hoş kimi zaman oldukça bir action'lık kazansa da (bazen ufacık bir odanın içinde 6-7 tane düşmanla savaşmak zorunda kalabiliyorsunuz) düşünsel kısmına pek bir ağırlık verilmemiş. Düşmanların türü konusunda ise söyleyebilirim ki açıkçası beklediğimden daha azlar. Her ne kadar yapay zeka iyi olsa da (pusu kurma, kaçma, saklanma) düşmanlar arasında çok büyük farklar olmaması ve devamlı aynı yaratıkları kana bulamak bir süre sonra doğal olarak monotonluğa neden oluyor.



Oyunu ilk çalıştırdığımda dikkatimi çeken ilk şey grafikleri, konusu, müziği falan değil de hızı oldu. Çünkü pIII-500, 64 ram, 32MB Ultra TNT2'li bir makinede oynamama rağmen 1600x1200 çözünürlükte 32bit grafik derinliğinde ve tüm detaylar açıkken sorunsuz oynamayı başardım (makinenin bir çoğunuzunkinden iyi olduğunu biliyorum, ama yukarıdaki şartlarda bir FPS için bu özellikler yetersizdir, şaşırtıcı olan bu koşullarda neredeyse hiç sorunsuz oynamış olmam (load süreleri hariç tabii)). Bunu da sanırım LithTech motorunun daha gelişmiş halinin kullanılmasına borçluyuz. Tamam belki tüm zamanların en iyi grafiklerine sahip bir FPS değil, ama emin olun ki bu motorla oldukça hız kazanmış oyun. Üstelik detay ayarlarıyla bir çok PC'de oynanabilecek bir hıza da getirebiliyorsunuz.

Önce KISSgın ateşte soğanları kavurun!

Gelelim diğer gözüme çarpan ayrıntılara. Bir kere ekran dizaynı çok iyi. Hiç bir karışıklığa neden olmadan oyun boyunca görmeniz gereken her şey bir şekilde ekranda gözüküyor (tüm inventory, enerjiniz, merminiz, aldığınız ve almadığınız tüm zırhlar ve silahlar vs.). İkincisi, multiplayer'a verilen değersizlik. Sadece 4 harita ve kısır bırakılmış seçenekler multiplayer olayına girmemizi engelliyor. Üçüncüsü, kimi yerlerde kararan ekran oyunu oynamamızı çok zorlaştırıyor (böyle durumlarda ateş ederken ki namlunuzdan çıkan anlık parlaklığı kullanabilirsiniz). Ayrıca her bölüm başlarken Madam'ın görevi anlatması ve o bölümün bazı yerlerini biraz göstermesi hoş bir ayrıntı bence. Öte yandan KISS hayranlarının hayal kırıklığı yaşayacağı ve sevineceği yerler var. Bir kere oyun boyunca bir çok yerde KISS'in posterleri, konser ilanları falan var (oyunun başında gitarla bateriyi bile görebilirsiniz).

Ama esas önemli olan oyun boyunca karşınıza çıkan müzik kutularından KISS'in en güzel parçalarını dinleyebilmeniz. Maalesef ki oyunun genel müzik yapısında tam bir serinleme demek olan bu parçalardan çok fazla yok, ve hepsini dinleyemiyorsunuz, ama kaliteli yapılmış parçalar.

Sonuç itibariyle KISS: Psyco Circus: The Nightmare Child harbi sağlam, dolu dolu bir FPS'den çok süpernatural bir dünyada geçen daha çok yaratık öldürme üzerine kurulu, hafif karanlık hafif de müziksel öğelerle bezenmiş kaliteliden çok zaman geçirilebilir diyebileceğim bir FPS. Aranızda KISS hayranı varsa, eminim ki oyunu alacaktır. Ama diğerleri için yazın bu sıcağında en büyük tavsiyem ya diğer sayfalardaki oyunlar olacak, ya da kızgın kumlardan serin sulara atlarken ki hissedilen coşkun duygular. (Diyorum ben sonra kızıyorsunuz, bu adamın (Gökhan) aklı başka yerlerde-Cem)

Alternatif

Quake 2

Sayı/Puan — Şubat 98 100/100

Bunları Biliyor muydunuz?

Bir Gökhan&Batu veya Batu&Gökan yazısında, adı önce yazılan yazıyı yazmıştır.

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Gerçi hiç biri sanat eseri değil, ama hepsi tatmin edici ve en önemlisi hızlı. Kimi zamanlar oyun içi iyice kararmasa iyi olurdu.

Ses ve Müzik

Eğer oyun içinde çalan KISS parçaları olmasa müzik ve efektler hakkında öyle çok şey söyleyemezdim.

Oynanabilirlik

Oyunu çok hızlı bir şekilde öğrenebilirsiniz. Zaten diğer FPS'lerden çok farkı yok. Üstelik Tutorial da kolay.

Atmosfer

Kendi karanlık dünyası, olağanüstü öğeleri ve kimi zaman ilginç fikirleriyle güzel bir atmosfer.

LEVEL Notu %75

KISS sevenler elini kaldırsın, diğerleri bir adım geriye lütfen. Unreal motoruyla yaratılabileceklere güzel bir örnek.

Minimum: Pentium 200, 64 MB bellek, 8MB sabit disk, 4hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 64 MB bellek, 600 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: 8 kişi

Grafik Desteği: 1600x1200 32bit

JETBOAT RACING

İstinye yarışlarında su motorlarına alıştık.

Yapım: fiendish entertainment **Tür:** yarış **Web:** www.fiendishentertainment.com

Siz hiç yetişmeyen bir derginin yazarlar üzerindeki psikolojik baskıyı bilir misiniz? Düşünün kü, tüm derginin çoktan matbaaya verilmesi gereken bir tarihde, ayın 23'ünde, ben daha bir yazının ilk satırlarını yazıyorum. İşin komik tarafı, aynı konumda sadece benim olmamam. Yazarların en az yarısı şu anda derginin sadece geç çıkması için gece-gündüz çalışıyor; aksi halde çok geç çıkacak çünkü. Tabii kaybedilen her üç gün 2000 okuyucu demek. Gerçi bunu hiç bir şekilde anlayamıyorum, ama nedense ayın birinde dergiyi raflarda göremeyen okuyucu hemen başka bir dergiye yöneliyor. Hayır arkadaş, bu dergi iki gün geç çıktı diye başka bir dergiyle yeri doldurulabilecek bir magazin dergisi değil. Eğer kapakta Level yazıyorsa, başta yazı işleri müdürümüz olmak üzere herkes o isim için varını yoğunu ortaya koyuyor demektir. Benim Level okuyucusu sıfatını vereceğim kişi, elinizdeki dergiyi 2 ya da 3 güne değişecek kişi değildir. Level'ın havasını solumak, zamandan bir parça çalmaya benzer dersem inanın size edebiyat yapmış olmam.



Hem olsam ne yazar, demek istediklerimi tam olarak ifade ettikten sonra..

Peki nasıl oluyor da oluyor, böylesine çalışmamıza rağmen bu dergi geç çıkıyor? İşte bu önemli sorunun yanıtını başka bir yazıda vereceğizdir sevgili okur, dilerseniz şimdi oyun dünyasının derin sularındaki batık bir yarışı çıkartalım su üstüne, ama ismi ne araba olsun ne motosiklet, kısaca ve sessizce jetboat diyelim, ne kadar gürültü çıkarttığını bilmeden!

denize küsmek?

Gerçekten yarış piyasasına bakınca ve özellikle önümüzdeki bir kaç ayda gelecek bir yığın yarış oyununu da hesaba katınca Jet-boat Racing tüm oyuncular için farklı bir çehre olacak, çünkü adından da belli olduğu gibi oyunmuzda sürat motorları üzerindeki Japon çizgifilm karakterlerini yarıştırıyoruz (tamam burası belli olmuyor.).

Oyuna geçtiğinizde göreceksiniz ki arcade ve time trial diye iki tane mod var. Bunlardan Time Trial'de belirlenen sürede üç tur atmanız istenirken, Arcade'de üç tur içinde diğer botları geçip birinci olmanız isteniyor. Oyuna başladığınızda göreceğiniz ilginç özellik, aslında çok doğal olarak herhangi bir şekilde sınırların olmaması. Ama her ne kadar çizilmemiş olsa da takip etmeniz gereken bir yol var ve bunu haritadan görebilirsiniz (eğer yoldan çıkar ve 5sn. içinde geri dönmezseniz oyun biter). Oynarken en çok dikkat etmeniz gereken her turda 6-7 tane olan ikili dubaların arasından geçmek. Aynı engelli koşudaki gibi, her birinin ortasından geçmelisiniz. Eğer üç kere geçmezseniz (üç faul yaparsanız) oyunu kaybetmiş sayılırsınız. Arcade de modda faul yapmak bir şey değiştirmiyorken, time trial 'de her faul 10 sn. ekliyor sürenize. Neyse ki yaptığınız faulleri, dubaların arasından dört kere üstüste geçerek geri alabiliyorsunuz. Onun haricinde oyunda motorların turbo özelliği bulunuyor.Buna hız çizelgenizin altından görebilirsiniz. Her turboya bastığınızda oradaki bardan 3 nokta azalır, her iki dubanın ortasından geçtinizmi de 3 nokta artar.



Toplam seçebileceğiniz 6 karakter ve 3 pist var (yalnız bunların bir kısmını öncelikle yarışlarda başarılı olup açmalısınız). Her karakterin kendine özgü bir motoru ve güç, çeviklik, hız olmak üzere 3 özelliği var. Pistlerin ise her birinin newcomers-master-ace olmak üzere üç zorluk seviyesi var. Zorluk seviyelerinde pistin şekli aynı, ama karşınıza çıkan engeller ve adacıkların şekilleri ve yeri farklı. Ayrıca her pisti gerisin geriye de gidebilirsiniz.

denizi sevmek!

Oyunda dikkat etmeniz gereken en önemli şey jet'inizin ve turbonuzun kullanma stili. Öncelikle bunu bir hız motoru olduğunu unutmayın. Viraj almak isterseniz gaz vermek zorunda olduğunuzu, elinizi gazdan çektiğiniz zaman yuksek sürtünme yüzünden hemen duracağınızı unutmayın. Virajları alırken turboyu kullanmanız çok akıllı olacaktır, böylece hem dönmeden dolayı olan hız kaybını azaltır hem de keskin bir viraj alabilirsiniz.

Rakipleriniz ise diğer yarışlarda gördüğünüz rakiplerden daha dişli ve köksöktürücü olacaktır.

Öyle ki çok rahat bir şekilde gelip size vurup, sizi oyundan dışarı çıkarmak veya dubalardan geçenizi engelemek gibi pisliklere bulaşabiliyorlar. Ayrıca hiç birini de açık farkla geçmeniz pek mümkün değil, bayağı iyi yarışıyorlar çünkü.

Jet Boat Racing, bu aralar farklı bir tat arayanlara, hiç Jet Ski yapmamış olanlara, ya da bu yaz denize hasret kalanlara öneririm, ama bana kim neyi önerecek bilemem.

- Gökhan & Batu

Alternatif

Power Boat Racing

Sayı/Puan Haziran 98 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler 3D olarak güzel yapılmış. Her ne kadar falda efektleri gerçekçi olsa da, ortam daha canlı yapılabilirdi.

Ses ve Müzik

Açıkçası şaşırtıcı bir şekilde, sesler şu ana kadar gördüğüm en güzel 3D ses dizaynına sahip.

Oynanabilirlik

Diğer yarışma oyunlarına benzemediği için alışması birazcık zaman alıyor. Zorluk ise kesinlikle sizi tatmin edecektir.

Atmosfer

Oyunun en iyi kısmı olan ses efektleri atmosferin etkileyici olmasını sağlayamıyor.

LEVEL Notu %70

Artık tekerlekleri olmayan bir şey sürmek istiyorsanız bir tadından bakın derim. Yaz aylarının sıcağında denizin görüntüsü bile hoş oluyor.

Minimum: Pentium 233, 16 MB bellek, 60 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium II 350, 64 MB bellek, 60 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: 1280X1024

WARLORDS : BATTLECRY

Görmeyeli bir hayli değişmişsin...

Yapım/ Dağıtım: SSI **Tür: RTS-FRP** **Web: www.ssi.com**

Her gün onlarcası açılıp onlarcası kapanan internet cafeler gösteriyor ki, bağlantı hızı düşük bir ülkenin multiplayer'a hasret çocuklarıyız. Eskiler "ne sihirdir ne keramet, el çabukluğu marifet" demişler (Eskiler dediğimiz de aslında biziz yani, yanlış anlamayın, inanmayan bu ayki Level resmine baksın, elli sene önce bu lafları ediyordukl). Doğruymuş; Baldur's Gate, Heroes 3 gibi birkaç sağlam FRP ve turn tabanlı strateji dışında son bir iki senenin en çok akılda kalan ve en çok oynanan oyunları hep FPS'ler ve RTS'ler arasından çıktı. Starcraft'ın üzerinden yıllar, Counterstrike'ın üzerinden aylar geçti, ama hala multiplayer tercih sırasında en baştalar (Diablo 2'yi hiç karıştırmayın, o, o bir fenomen, bir hastalık, bir salgın, kötü bişi !). Bu hız dalgası, kimi eski oyunların da evrim geçirip değişmelerine yol açtı. İşte meşhur Warlords serisi, kim derdi ki son oyun turn tabanlı strateji yerine bir RTS olup çıkacaktı ?



Warlords: Battlecry, ilk bakışta Warcraft'ı andırıyor. 2D olarak dizayn edilmesi uygun olmuş derim, çünkü Star Wars : Force Commander gösterdi ki uzayda geçmeyen 3D stratejilere henüz hazır değiliz. Hem makineyi zorluyor, hem de oynanabilirliği oldukça düşürüyor. Zaten Warlords : Battlecry bu haliyle standart RTS'lerden biraz daha kompleks bir oyun yapısına sahip, gereksiz zorlukların alemi yok !

Oyunda seçebileceğiniz dokuz adet ırk bulunuyor : İnsan, barbar, orc, high elf, wood elf, dark elf, minataur dwarf ve undead orduları. Yükleme esnasında her ırkın özelliklerini ve güç, çeviklik, zeka ve karizma puanlarından hangilerinin yüksek, hangisinin düşük olduğunu öğrenebiliyorsunuz. Irklarda bu kadar çeşitlilik olması çok iyi de ne yazık ki yaptıkları binalar ve ürettikleri birlikler arasında çok çok büyük farklar bulunmuyor. Starcraft'taki gibi ırkların oyun tarzlarının bile farklı olmasını beklemiyordum doğrusu, ama en azından Age of Empires 2'den daha başarılı bir sistem görmemiz gerekirdi. Neyse ki ordu kumandanı olan hero'nuzu istediğiniz gibi geliştirme imkanı sağlayarak oyunu sıkıcılıktan kurtarmışlar.

DERS 1 : İLERİ YÖNETİCİLİK TEKNİKLERİ

Hero konusunu ayrıntılı bir şekilde anlatmak gerekiyor, çünkü oyunun hem diğer RTS'lerden ayrılan yanı, hem de en önemli noktası bu. Hero, sızın hayatınız pahasına korumanız gereken adamınız, çünkü özellikleri saymakla bitmiyor, öncelikle bir ordu komutanı olarak çevresindeki birliklere bonuslar sağlıyor. Hero'yu seçip "R" tuşuna bastığınızda çevresindeki etki alanının sınırlarını görüyorsunuz. Bu alan içindeki tüm birliklerinizin başının üzerinde bir ışık yanacak ve özellikleri gelişecektir. Hero'nun bir diğer önemli yeteneği, yaptığı büyüler.



Oyunda seksenden fazla büyü bulunuyor ve bu büyüler çeşitli gruplara ayrılmış. Hero'nuzu belli bir büyü dalı üzerinde yoğunlaştırmanız şiddetle tavsiye olunur. Zaten öğrendiğiniz her büyü, aynı daldan daha güçlü bir büyüyü açacağı için eliniz mahkum, böyle yapacaksınız. Benim tavsiyem, healing ya da nature dallarından iyileştirici büyülerden edinmeniz. Özellikle campaign oynarken bunun büyük yararını görebilirsiniz, çünkü hero'nuzu kaybettiğiniz anda otomatik olarak yeniliyorsunuz. Başına bir şey gelmesin diye hero'yu savaştan uzak tutmak bir çözüm olabilir, ancak bu kez de adamlar alacakları bonusları alamayacaklardır. En iyisi hero'yu arka saflarda tutup adamları da onun etki çemberi içine onu koruyacak şekilde yerleştirmek. Unutmadan, adamların girebileceği pek çok formasyon var, özellikle "defensive circle" böyle durumlar için en uygun olanı. Adamlarınızdan bir çember oluşturup ortasına da hero'nuzu yerleştirdiğiniz takdirde ideal savunma pozisyonuna geçmiş olursunuz. Sıkı bir savunma sonrası bir kontra-atak isabet olabilir, çünkü yapay zeka genel olarak toplan-saldır taktiğini uyguluyor.



DERS 2 : MUHASEBE VE KAMU HİZMETLERİ

Hero'nuzun yetenekleri bununla da bitmiyor, tıpkı bir işçi gibi temel binaları da inşa edebiliyor. Ama onu diğer adamlardan ayrılan son ve belki de en önemli özelliği "convert". Oyunda tüm madenleri ya da binaları convert edebiliyorsunuz. Bu işlem için madenin/binanın yanına gidip belli bir süre convert işleminin tamamlanmasını bekliyorsunuz. Madenler altın, taş, kristal ve metal sağlıyorlar. Convert edilmiş bir madenden otomatik olarak kaynaklar akmaya başlıyor, yani diğer oyunlardaki gibi dizi dizi işçi üretmenize gerek yok. Yaptığınız işçileri yalnızca convert edilmiş madenlerin içine sokmanız yeterli. Bunu yaptığınızda kaynakların daha hızlı arttığını göreceksiniz. Ayrıca düşman binalarını convert ederek hazıra konabilirsiniz, ancak dikkat edin, aynı şey sizin de başınıza gelebilir. Oyun başında çabucak bir tur atarak yakınlardaki tüm madenleri convert edip üretimi arttırmanızı şiddetle öneririm, tabii pikniğe çıkmış düşman



garnizonu ile karşılaşmamaya özen gösterirseniz. Birlikleriniz içinde hero'nun dışında tek convert yeteneğine sahip olanlar generaller, ancak bir general üretmek o kadar da çabuk bir iş değil. Yalnız campaign'de bazı bölümlerden önce yanınıza convert yeteneğine sahip kumandanlar katılıyorlar.



DERS 3 :STRATEJİK EKONOMİDE KAYNAK İDARESİ (?!)

Her ırk gelişebilmek için ağırlıklı olarak belli kaynaklara ihtiyaç duyduğu için rakibinizin önemli kaynaklarını bilip, saldırı planınızı buna göre yapmalısınız. Oyunda bir madene saldırırsanız yok olmuyor, onun yerine bir süreliğine kullanılmaz hale geliyor. Ayrıca madeni kullanılmaz hale getirdiğiniz anda rastgele bir miktar kaynak kazanıyorsunuz. Rakibinizin en çok ihtiyaç duyduğu madeni çökerterek hem onun yavaşlamasını sağlayabilir, hem de bir miktar gelir elde edebilirsiniz.



Bir bölümü oynamadan önce size verilmiş belli bir ordu puanı ile kendinize ekstra birlikler alabilirsiniz, ancak az önce bahsettiğim gibi bir kumandanı seçerseniz bu ordu puanınızın neredeyse tamamına mal olur. Yine de buna değer derim, çünkü experience sistemi sayesinde bu karakterlerin canlı çıktıkları her savaş sonrasında yetenekleri de gelişiyor. Eğer bu tip özel bir karakteri kaybederseniz sizin adınıza savaşıp ölenler için yapılmış mezarlıkta oyunun sonuna kadar görülüyor.

DERS 4 : YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ

Oyun kontrollerinde standart bir RTS'ye göre büyük yenilik olmasa da, çeşitli tuş kombinasyonlarıyla verebileceğiniz pratik komutlar biraz geliştirilmiş. Örneğin F1-F8 tuşlarını büyülere kısa yol olarak atayabilirsiniz. Starcraft'ta olduğu gibi "Shift" tuşuna basılı tutarak ard arda birkaç emir verebilirsiniz. Diyelim ki bir noktaya yönelttiğiniz birliklerinizin arada başka bir noktaya uğramaları gerektiğini fark ediyorsunuz, bu durumda "Alt" tuşuna basıp o noktayı işaretliyorsunuz. Birlikler ilk aldıkları komutu uygulamadan önce arada işaretlediğiniz yere bir göz atıyorlar. Eğer bir seçili grupta hızları farklı birimler varsa hepsi en yavaş olana ayak uyduruyorlar. Bu da acil yardım ya da kaçış gerektiren durumlarda büyük bir dezavantaj tabii. Çözümü var, "Ctrl" tuşu ile her birliğin maksimum hızda hareket etmesini sağlayabilirsiniz. Ancak adı her ne kadar RTS olsa da, oyunu durdurup, emirlerinizi verip oyunu tekrar başlatmak gibi bir seçeneğiniz de var. Eee, dedesi turn tabanlı olunca oyun biraz büyüklerine çekiyor demek ki...

DERS 5 : TİCARİ İLİŞKİLERDE DENETİM UYGULAMALARI

Benim en çok hoşuma giden, multiplayer oyun için yapılan yenilikler oldu. Mesela Heroes 1 oynarken hep maden değiş tokuşu yapabilmeyi isterdik, kısmet bugüneymiş. Warlords : Battlecry'da diğer oyuncularla elinizdeki kaynakları değiş tokuş edebilme imkanınız var. Tabii sizin elinizdeki kristalleri yollamanıza karşın beklediğiniz altının gelmediği durumlar da olabilir. Bu nedenle oyunu internet üzerinden ya da modemle değil, network bağlantısı ile oynayınız, diğer oyuncuların sizin "etki çemberiniz" içinde olmalarına ve olası bir ticari anlaşmazlığa karşı Microsoft'un yeni ışıklı, ergonomik levyelerinden kullanmaya özen gösteriniz.

Multiplayer için ayarlayabileceğiniz 13 adet farklı "victory condition" bulunuyor. Örneğin yalnızca eşit ordu puanı ile binasız bir meydan savaşı yapabilirsiniz, ya da en kısa zamanda en çok parayı kazanmak üzerine bir oyun kurabilirsiniz. Multiplayer için tasarlanmış en mantıklı seçenek ise bence "handicapping". Yüksek level bir hero'ya sahip oyuncunun diğerlerini rahat ezeceği düşünülerek eklenmiş bu seçenekte hero'nuzun gücü ile ters orantılı ordu puanı alıyorsunuz. Yani hero'nuz güçsüzse oyuna daha fazla birlikle başlıyorsunuz.



DERS 6 : KALİTE KONTROL İŞLEMLERİ

Son bir tavsiye olarak ana binanızı gözünüz gibi koruyun derim. Çünkü sahip olabileceğiniz maksimum birlik sayısını (Warcraft'taki farm ya da Starcraft'taki supply depot gibi) ve maden miktarını belirliyor. Ana binalar beş kattan oluşuyor ve her kat size yeni birlikler ya da binalar yapma imkanını veriyor. Bu bina saldırıya uğradığı anda –ki genellikle ilk saldırılan o oluyor- duruma anında müdahale etmez ve binayı kaybederseniz tekrar onca kat çıkana kadar birlik üretemiyorsunuz ve bu sizi çok fazla yavaşlatıyor.

Warlords : Battlecry, çok iddialı bir RTS değil, ancak oyuncuya kendi karakterini geliştirme olanağı sunması ve kesinlikle kötü denemeyecek grafik (Açılış demosunu beğenmeyebilirsiniz, ama söyleyin Diablo 2'ninkileri izledikten sonra kaç oyunun demosunu beğendiniz ki? Dedim ya Diablo 2 tüm değerlendirmelerin canına okudu!) ve karakter animasyonları ile kaptırıp oynayabileceğiniz bir oyun. Şimdilik başlıca rakibi AOE II: Conq.'un tarihi havası yerine biraz daha FRP'ye dönük bir oyun arıyorsanız Warcraft III'e kadar sizi idare edebilir. Üstelik eski Warlords serisinin de hatırı var. Çok standart olacak ama aklıma "meraklısına"dan daha uygun bir kelime gelmiyor. İlgileniyorsanız alın da arkanızdan ağlamasın !

Batu&Gökhan

Alternatif

Dark Omen	
Sayı/Puan	Nisan 98 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Kafa karıştırmıyor. Üstelik karakterlerinin boylarının orantılı olması artı puan getiriyor.

Ses ve Müzik

Binaların ses efektlerini beğendim, ancak birliklerin sesleri yeteri kadar çeşitli değil.

Oynanabilirlik

Kontrollerin kolaylaştırılmış olması ve büyülere kısayol tuşları atanması takdir edilesi.

Atmosfer

FRP'lere biraz olsun ilginiz varsa hoşunuza gidecektir. Demolar grafik kalitesi olarak başyapıt değiller.

LEVEL Notu %72

Şu anlar piyasada pek fazla alternatifi yok. Canınız 2D RTS çektiyse alıp üzerinde uğraşmaya değecektir.

Minimum: Pentium 200, 64 MB bellek, 8MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 64 MB bellek, 800 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: 8 kişi

Grafik Desteği: 1600x1200 32bit

BANG! GUNSHIP ELITE

Tatsız tuzsuz, bol makyajlı bir arcade daha...

Yapım: Rayland Interactive **Dağıtım: Red Storm Entertainment** **Tür: 3D Aksiyon** **Bilgi için: www.redstorm.com**

Böyle oyunlar niye yapılır veya böyle oyunları kim oynar diye hep merak etmişimdir. Tabii 'altı üstü bir oyun' diye düşünen zihniyeti kapsama alanının dışında bırakıyorum. Hayır, madem bir oyuna zamanımı veriyorum o oyun da karşılığında bana bir şeyler vermeli; beni başka diyarlara götürmeli. Yani birazcık olsun derinlik sahibi olmalı. Özelikle bir aksiyon oyununun sürükleyici olabilmesi ve kendini tekrarlamaması için arka planda tıkır tıkır işleyen sağlam bir hikayeye ihtiyacı vardır (bence). Sonuçta bir kez daha bir an önce tüketilip hafızalardan silinmesi gereken bir oyunla karşı karşıyaydım ve 'birinin bu oyunu incelemesi gerekiyor' diye kolları sıvadım...

Bu batağa saplandık bir kere...

Kontrollerin başında geçen ikinci veya üçüncü saatten sonra başka bir boyuta transfer oluyorsunuz. Bitmek tükenmek bilmeyen patlamaların parlak renkleri gözlerinizi yaşlar içinde bırakıyor. Ateş için sol butona tıklayan parmağınız uzun süredir aynı konumda olduğu için artık emirlerinize cevap veremeyecek durumda. Ve son olarak beyniniz, etrafınızı çevreleyen kozmik çöplükten dolayı bir güzel uyuşmuş. Tasvir etmeye çalıştığım bu dünya Bang! Gunship Elite'a ait. Fransız yapımcı Rayland Interactive önünüze uzay silahlarından oluşmuş çılgın bir menü sunuyor.

Fasa fiso bir hikaye...

Bang! Gunship Elite gözlerinizi bozana kadar gazı kaçmış aksiyonunu sürdürüyor. Öylesine bir arcade oyunu ki belli bir süre sonra bilgisayarınızda jeton atabileceğiniz bir delik aramaya başlıyorsunuz. Arka plan hikayesi mi? Kimin umurunda? Önemli olan tek şey sizin ve savunmasız müttefiklerinizin canına okumak isteyen bir alay Skull, Demon ve Stinger isimli düşman gemilerinin yaptığı görsel şov. Kendinizi yukarda saydığım arkadaşlara karşı yapayalnız bulduğunuz ilk görevden sonuncusuna kadar (ki farkeden pek bir şey yok) bir an bile durup düşünmek zorunda kalmayacaksınız. Hedef almaktan, ateş etmekten, silah değiştirmekten, tekrar hedef almaktan ve zavallı 'tetik' parmağınızı çıtlatmaktan bir strateji belirlemeye zaman bulamayacaksınız (zaten gerek de yok). Beyniniz yerine bütün işi refleksleriniz ve kol kaslarınız yapacak.

Hikayeye gelince, olay gelecekte geçiyor (her zaman öyle değil midir?). Siz iyi Ahrikan ırkına mensup bir uzay savaşı akademisyenisiniz. Ahrikanlar ve diğer iyi niyetli ırklar tek enerji kaynağınız olan 'Kha' adlı mucizevi hammaddeyi korumak için güçlerini bir araya getirir. Her şey yolunda gitmekte, medeniyetiniz parlak bir geleceğe doğru sağlam adımlar atmaktadır. Derken kötü Sektar'ın pastadan pay almak istemesiyle toz pembe günleriniz bir anda karanlığa dönüşüverir. Siz de akademiden taze çıkmış çaylak savaş pilotu olarak kendinizi bir anda aksiyonun orta yerinde bulursunuz (zaten aksı düşünülemezdi).

Arcade severler ekran başına!

Tabii delikanlılık döneminde zamanının çoğunu arcade salonlarında geçirmişler için Bang! Gunship Elite çeşitli uzay gemileri ve 19 bölüm boyunca ağızlarının suyunu kabartacak geniş silah yelpazesi ile olağanüstü bir oyun sayılabilir. Oyunun başında elinizde sadece sadık Ion Blaster'ınız olacak ama üzülmeyin; temizlediğiniz düşman gemilerinin ardında bıraktığı power-up'ları toplayarak daha değişik ve daha güçlü silahlar edinebiliyorsunuz. Kontroller gayet basit. Mouse'u ve klavyenin belli başlı tuşlarını ortak bir şekilde kullanarak düşmanlarınıza göz açtırmıyorsunuz. Auto-targeting ve auto-thrust gibi opsiyonları aktif hale geçirdiğinizde uzaydaki hayatınız biraz olsun kolaylaşıyor. Yani Sektar'ın işini bitirmeniz içten bile değil. Tabii bu Bang! Gunship Elite'i hafife alabilirsiniz anlamına gelmiyor. Bazen o kadar yoğun bir Sektar saldırısına uğruyorsunuz ki nefes almak için oyunu durdurmak zorunda kalıyorsunuz.

Freespace II gibi oyunlarda olduğu gibi görev merdivenini tırmandıkça daha karmaşık silahlarla karşılaşmak yerine önünüze çıkan power-up'ları ham yaparak yeni silahlara kavuşuyorsunuz. Her zaferle sonuçlandırdığınız bölümün ardından yeni görevinizi anlatan demoyu izlemek gerçekten keyifli bir olay. Demolar özenle hazırlanılmış ama içerik ve derinlik anlamında gayet başarısızlar. Ayrıca





gereksiz yere uzun olmaları çoğu zaman seyretmekten sıkılıp ortasında 'imdat' kolunu (Esc tuşu) çekmenize neden oluyor.



Kötü seslendirme, klişe replikler...

Oyundaki ilginç bir olay da düşmanlarınızın basmakalıp tehditlerini ve alaylarını kokpitte duyabiliyor olmanız. Galiba bütün replikleri soğuk savaş döneminde İngilizce öğrenmiş bir Rus seslendiriyor. Artık bu ses her "Ölmeye hazırlan!" veya "Bu sefer benimsin!" deyişinde hemen arkasından "yoldaş" veya "Mr. Bond" diye cümlesini tamamlayacağını düşünmeye başlamıştım. Aslında seslendirme oyunun genelinde çok kötü. Ara demolarda size görevinizi anlatan sarhoş ve kokpit içinde yakanızı bırakmayan uyuz android gerçekten kulağınızı tırmalayacak. Neyse ki çarpışma efektleri durumu birazcık olsun kurtarıyor.

Gelelim grafiklere...

Elbette Bang! Gunship Elite, Star Trek: Klingon Academy'nin gerçekçi gemi ve hasar grafiklerine sahip değil ve oyundaki patlamalar abartılı poligonlardan oluşuyor olabilir ama bütün bunlar oyunun görsel bir şölen olduğu gerçeğini değiştirmez. Çarpışmalar sırasındaki renk patlamaları gerçekten görülmeye değer. Tabii eğer monitörünüz ve ekran kartınız müsaitse grafiklerin tadını çıkarabilirsiniz. Uzay ortamı hiç fena değil. Göktaşları ve gezegenler sağlam render edilmiş, perspektifin ekranın uçlarına doğru deforme olmasına rağmen boşlukta yüzme izlenimi gayet iyi verilmiş. Ayrıca uzay gemilerinin birbirilerine ve gezegenlere göre ölçeklendirilmesi oldukça başarılı. 1280x1024 çözünürlüğü kaldırabilen bir sisteme sahipseniz görsel anlamda keyifli dakikalar sizi bekliyor demektir.

Peki ama nereye kadar?

Yine de kafanızdaki Star Wars kavramı stratejik manevralardan oluşuyorsa, bu oyunda kafanıza göre pek bir şey bulamayacaksınız demektir. Takım arkadaşlarınız olmasına rağmen (wingmen olayı) pek takım çalışması yaptığınız söylenemez. Tabii düşmanlarınız bu tür bir çalışmanın altından gayet güzel bir şekilde kalkabiliyor. Çalışmanın odak noktası da sadece sizsiniz! Harika, değil mi?

Geminizin dayanıklılığı doğrudan kalkan enerjinize ve aldığınız power-up'lara bağlı. Arada sırada göktaşlarının arkasına saklanarak taktiksel birtakım manevralar yapabilirsiniz ama düşmanlarınızın saklambaç oynamaya ne kadar tahammül edeceklerini bilemiyorum. Görevleriniz genellikle savunmasız bir gemiyi veya bir uzay istasyonunun korumakla sınırlı (bu oyunda derinlik aramayın, arayanlarla da konuşmayın). Nadiren çatışmadan uzak kalıyorsunuz; zaten böyle zamanlarda da hiç beklemediğiniz bir lazer atışı işinizi bitiriveriyor.

Oyunun multiplayer seçeneği gayet sağlam hazırlanmış. Bang! Gunship Elite, Internet üzerinden Mplayer ve MSN Gaming Zone'da oynanabiliyor. Maksimum sekiz kişilik LAN desteğini de unutmamak gerek. Tek multiplayer modu olan 'deathmatch' belli bir süreden sonra ister istemez kendini tekrarlıyor. Sekiz farklı haritada kapışabilmenize rağmen amaç her zaman "Önüne kim çıkarsa gebert!" olduğu için oyun kendini tekrarlamaya mahkum oluyor. En azından sırf bölüm sonunda çıkan düşman gemisi inanılmaz zorlu diye aynı bölümü birçok kez tekrarlama eziyetinden kurtuluyorsunuz.

Bang! Gunship Elite'ın Amerika'yı yeniden keşfetmediği kesin. Ama uzayda geçen bir oyun, Independence War'un sofistike fiziklerini, Wing Commander'ın hikayesini, X-Wing Vs. TIE Fighter'ın mücadele anlayışını veya bunlardan en az birini bile içermiyorsa zamanınızı ve ilginizi haketmiyor demektir. Sıkı bir aksiyon bağımlısı değilseniz veya uzayda geçen her türlü oyunu oynamak adına bir saplantınız yoksa bu oyundan uzak durmanızı, hatta bucak bucak kaçmanızı tavsiye ederim.

Güven Çatak

Alternatif

X - Beyond The Frontier

Sayı/Puan — Aralık 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Aralıksız patlama ve silah efektleri göz kamaştırıyor. Göktaşlarının uzay boşluğundaki seyri görülmeye değer.

Ses ve Müzik

Seslendirme gerçekten çok zayıf kalmış, adamların ne dedikleri anlaşılmıyor. Müzik için bir şey söylemek gerçekten zor.

Oynanabilirlik

Önünüze gelene deli gibi ateş etmenin oynanabilirlikle bir bağlantısı olduğunu sanmıyorum. Basit arayüz.

Atmosfer

Dediğim gibi uzay boşluğu izlenimi iyi verilmiş ama mecazi anlamda oyunun atmosferi için yorum yapamayacağım.

LEVEL Notu %45

Arcade oyunlarını oldum olası sevmemişimdir zaten. Bana göre bu oyunun daha on fırın ekmek yemesi gerek. Sırf grafikleri hatırına şöyle bir göz atabilirsiniz.

Minimum: Pentium II-400, 64 MB bellek, 160 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: Internet (Mplayer-MSN Gaming Zone) ve LAN üzerinden maksimum 8 kişi

Grafik Desteği: Maksimum 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği

THE SACRED AMULET

Bir Aztec kabilesinde ne yapılır ki, balık tut, ayin yap, o kadar işte...

Yapım/Dağıtım: Cryo **Tür:** Adventure **Bilgi için:** www.cryo-interactive.com

Son yıllarda adından sık sık bahsedilen bilgisayar destekli eğitim ülkemizde hala gözle görülür boyutlarda gelişmiş değil. Ne yazık ki bilgisayar ekranında birşeyler öğrenme fikri kimsenin hoşuna gitmiyor. Oysa yabancı ülkelerin bu konuya eğilimi çok daha ciddi boyutlarda. Bilgisayar destekli eğitim konusu software ve internet ile çoktan yaygınlaşmış ve fiilen kullanılıyor. Internet ile yayılan eğitim, ülkemizde de örneklerini yeni yeni görmeye başladığımız online okullar ve dershaneler şeklinde olabiliyor. Software destekli eğitim ise daha çok yaş ortalaması düşük kesime hitab ediyor. Bu konuda da bilgisayar oyunları en büyük yardımcı oluyor. Birşeyleri oyun oynayan kesime öğretmenin en kolay yolu, oyunları istenen yönde üretmek olabilir. Bunu düşünen firmalardan Cryo, daha önceden başladığı oyun-eğitim serisine yeni bir oyun ekledi. Firmanın şimdiye kadar çıkardığı history-adventure türündeki Pompei, China, Forbidden City gibi oyunların en yenisi olan The Sacred Amulet, Aztec zamanında geçen bir hikaye ile o zamanların kültürünü geniş bir şekilde anlatıyor.



Eski çağları yaşamak

Eğitim amaçlı oyuna en uygun tür tabiki adventure. Adventure oyunlarıyla meşhur Cryo yine bu tür bir oyunla piyasada. Aztec'ler zamanında bir kabiledeki bir genci kontrol ettiğimiz oyunda entrikalara ve bir kahramanlık hikayesine tanık oluyoruz. Bu konu doğrultusunda bir çok değişik mekan gezip bol bol bulmacayla karşılaşmak mümkün. Oyun genel olarak bildiğimiz adventure sistemi üzerine kurulmuş. Fakat oyunu biraz oynayınca her halinden Cryo'nun oyunu olduğunu anlıyorsunuz. Gerek grafik motorunu, gerekse arabirimi ve oynayışı önceki Cryo oyunlarından hatırlıyoruz. Hatırlamayanlar için ufak bir açıklama gerekirse; oyunun içinde yürüyebileceğiniz noktalar belli. Siz bu noktalara yürüyüp daha sonra nereye sapmanız gerektiğine karar veriyorsunuz. Sağda solda görünen eşyaları alabilir veya sadece gözatabilirsiniz. Sağ mouse tuşuyla açılan inventory'den eşyaları kullanıyor veya yeni eşyalarınızı burada saklıyorsunuz.

Oyunu sade bir adventure olmaktan çıkaran asıl şey tarihi özelliğinin olması. Aztec'lerin yaşayışı konusunda gayet detaylı bilgi edinebileceğiniz oyunda ayrıca ana menüye bir de resimli sözlük eklenmiş. Bu sözlükten istediğiniz eşya veya öğeyi bulabilir veya oyun içinde gezdiğiniz mekanlardaki eşyaların neler olduğuna bakabilirsiniz. Oynarken gördüğünüz herhangi bir fırın tarzı oyma taşa gözatmak isteyince bu fırının o zamanlardaki kullanılış tarzı hakkında bilgi alabiliyor ve burdan o çağdaki diğer fırın çeşitlerine geçebiliyorsunuz. Ayrıca ana menüden oyun sırasında kullandığınız haritayada ulaşabilirsiniz. Bu haritada oyunda gezdiğiniz yerlerden başka ortada 3 şehir göreceksiniz. Bu şehirlere oyundan bağımsız olarak gidip o zamanlardaki mimariyi ve şehir yapısını görebilmeniz mümkün.





Köy yerleşimine geçiş

İyi bir açılış demosuyla başlayan oyunun grafikleri önceki Cryo oyunlarını hatırlatıyor. Tahminen önceki oyunlarla aynı motoru kullanan The Sacred Amulet'de detaylı fakat kalitesi biraz düşük yarı 3D grafikler kullanılmış. Yarı 3D dememin sebebi oyunun dünyasının içinde istediğiniz gibi dolaşamamanız ve her binayı farklı birkaç açıdan görmebilmeniz. Düşük çözünürlükte olmasına rağmen bir adventure oyunu için oldukça iyi grafiklerle karşılaşıyorsunuz.

The Sacred Amulet grafik açısından olduğu gibi ses ve müzik açısından da başarılı bir oyun. Özellikle dialoglar özenle hazırlanmış. Fakat karakterimizin konuşmalarını sadece ekrandan okumak yerine onunkini de duyabilseydik iyi olurdu. Arka planda sürekli kabile müziği tarzı bir müzik yalnız bırakmıyor.

History-Adventure adlı yeni bir tarz yaratan Cryo'nun bu türdeki son ürünü adventure sever'ler için oynanmaya değecek bir oyun. Aynı zamanda içinde oynadığınız eski Aztec mekanı ve kültürü hakkında bilgiye sahip olmak da hiç fena fikir değil. Denemeye değer.

Onur Bayram

Alternatif

Atlantis	
Sayı/Puan	Eylül 97 100/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
3D'ye benzetilmeye çalışan bir motor kullanıyor. Gerçek 3D gibi gözükmese de 360 derece görüş açısı göze hoş geliyor.

Ses ve Müzik
Dialoglardaki sesler çok başarılı. Arka planda çalan müzik atmosfere uygun. Zaten daha fazlasını beklemiyordık.

Oynanabilirlik
Kolay arayüz ve akıcı bir oynayış sizi ekrana bağlayabilir. İlerdeki bulmacaların zorluğu sizi yıldırmasın.

Atmosfer
Eski bir Aztec köyü havası gerçekten yakalanmış. Müzik atmosferi ayakta tutuyor.

LEVEL Notu %74
Bir adventure oyuncusunun arşivinde bulunabilecek bir oyun. Adventure öğeleri iyi dengelenmiş. Konu ve ortam değişik. Grafikler renkli.

Min: Pentium 166 MHz, Windows 95, 32 RAM, 8MB HDD

Önerilen: Pentium 233 MHz, Windows 95, 64 MB RAM, 60MB HDD

3D Desteği: Yok

Multi: yok

Extra: yok

POMPEII: THE LEGEND OF VESUVIUS

Cryo'dan öğretici bir adventure daha...

Yapım: Arxel Tribe **Dağıtım:** Cryo Interactive **Tür:** Adventure **Bilgi için:** www.cryo-interactive.com

Şüphesiz her medeniyet gelişmek için geçmiş kültürleri araştırmış ve onları anlamaya çalışmıştır. Cryo firması da günümüz PC oyuncuları için bu kutsal görevi üstlenmiş olsa gerek ki piyasaya arka arkaya "edutainment (education ile entertainment kelimelerinin birleşimi)" oyunları sürüyor. Herhalde yeni bir türün ortaya çıktığını söylemek çok da yanlış olmaz. Aztec gibi tarihi veya mitolojik olaylar içeren oyunlar, geleneksel adventure anlayışına yeni bir bakış açısı getirdi. Çeşitli dönemlerde geçen politik entrikaları karizmatik kimliklere bürünerek çözmek gerçekten ilginç olabiliyor. Zaten Aztec de bunun en güzel ispatı; zaman içinde yolculuk yapmak hem öğretici hem de eğlenceli olabiliyor.

Tarih yolculuğu devam ediyor...

Cryo bu sefer de tarihe mal olmuş felaketleri ele alıyor. Adamımız Adrian, Iskoçya'da sayılıp sevilen simalardan; hem bir sporcu hem bir araştırmacı hem de ünlü bir jeolog. İşinden dolayı sık sık egzotik seyahetlere çıkan Adrian çok sevdiği karısı Sophia'dan ayrı kalmakta ve onu ihmal etmektedir. Her şey yolunda giderken bir gün Adrian eve dönünce karısının garip bir şekilde kaybolduğu gerçeğiyle karşı karşıya kalır. Bu acı gerçeği kabullenemeyen Adrian, gezileri sırasında eline geçen el yazmaları üzerinde yoğunlaşır ve özenli bir araştırma sonucunda tanrıça Ishtar'ın karısını geri getirebilecek nitelikte olan bir büyüsünü keşfeder. Yalnız, bu büyünün işe yaraması için karısını üç farklı zaman diliminde bulmalı ve tehlike altında olan hayatını üç kere kurtarmalıdır. Böylece Adrian Blake üçlemesinin ilki başlamış olur.

Hepimiz öleceğiz!

Böylece Adrian (tabii artık Hadrian) aniden, macerasının ilk durağı olan eski Pompei şehrinde bulur kendini. Tarih, 20 Ağustos M. S. 79; Vezüv yanardağının patlayarak Pompei şehrini ortadan kaldırmasından tam dört gün önce. Şu an hala bu felaketin kalıntılarını Napoli'de görebilirsiniz. Kül ve çamurun



birleşimiyle örtülmüş Pompeii şehri bu tabaka sayesinde günümüze kadar gelebilmiş (eski Romalıların nasıl yaşadığını görmek için kaçırılmaz bir fırsat). Tamamıyla 3D olarak yeniden inşa edilen Pompei şehrinde Sophia'yı, daha doğrusu karınızın kimliğindeki köleyi arıyorsunuz. Onu bulunca da sizinle beraber şehri terketmeye ikna etmeniz gerekiyor. Ama olaylar bu kadar basit değil; karınız sizi hatırlamıyor, şehir meclisi yaklaşan felaket söylentilerini duymamazlıktan geliyor ve Sophia'nın sahibi Octavius Quartia elinden geleni ardına koymuyor.



Öğretici bir oyun sıkıcı olmak zorunda mı?

Oyun belli bir hat üzerinde ilerlemiyor; 360 derecelik bakış açınızla şehri serbestçe gezebiliyor (CINview teknolojisi kullanılmış) ve karşılaştığınız Pompei vatandaşlarıyla muhabbet edebiliyorsunuz. Oyundaki diyalogları iyi takip etmeli ve karakterleri iyi analiz etmelisiniz. Yoksa bırakın Sophia'yı kurtarmayı kendiniz bile şehirden çıkamazsınız.

Oyunda geçen olaylar ve diyaloglar bilimsel temellere dayanarak hazırlanmış. Fransa'daki Réunion des Musée Nationaux kurumu ve diğer enternsayonel uzmanlar detaylar üzerinde beraber çalışmışlar. Ayrıca oyunun içinde sözkonusu dönemle ilgili küçük bir kronoloji yer alıyor. Anlayacağınız, olayın bütün yönleriyle aktarılabilmesi için hararetli bir çalışma yapılmış ama ne yazık ki bu durum oyunun sıkıcı olduğu gerçeğini değiştirmek için yeterli olmamış.

Seslendirme oldukça kötü; diyaloglar insanın kulağını tırmalıyor. Halbuki bu tarz bir oyunda, diyaloglar çok daha akıcı ve insancıl olmalıydı. Neyse ki grafikler durumu biraz olsun kurtarıyor. Eski Pompei şehrinde turlarken hoş perspektiflerle karşılaşabiliyorsunuz (oyuna başlamadan da şehri gezebilme imkanınız var). Tabii karakter grafiklerine biraz daha özenilebilirdi. Baston yutmuş gibi durup metalik bir aksanla konuşmaları gerçekten sinir bozucu olabiliyor; oyundan soğumanızı sağlıyor. Konu güzel ama sizin sahneye girişiniz çok uçuk kaçmış. Adrian adında bir adamın Iskoçya'dan kalkıp tanrıça Ishtar vasıtasıyla kendini eski Pompei'de bulması çok anlamsız. Yine de türün meraklısına ve tarihe ilgi duyanlara tavsiye edilir.

Güven Çatak

Alternatif

Atlantis

Sayı/Puan Eylül 97 100/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Tamamıyla baştan modellenmiş 3D Pompei şehrinde dolaşmak hoş bir duygu. Kameralar iyi yerleştirilmiş.

Ses ve Müzik

Döneme ait tınılar. Seslendirme gerçekten kötü; karakterlerin dudakları bile oynamıyor.

Oynanabilirlik

Basit arayüz. Bulmacalar daha belirgin olabilir; ne ile karşılaştığınızı anlayana kadar nalları dikmiş oluyorsunuz.

Atmosfer

Fena değil ama oyunun belli bir süre sonra sıkması sizi atmosferden soğutuyor.

LEVEL Notu %65

Adventure oyuncuları ve tarihe meraklı olanlar biraz takılabilirler ama zevk alacaklarını garanti edemem. Ansiklopedik bir oyun olarak arşive konulabilir.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium II-400, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Maksimum 1024x768 ve 24 bit renk derinliği



CLEOPATRA

Peruk saçlı kraliçem, hizmetinizdeyim!

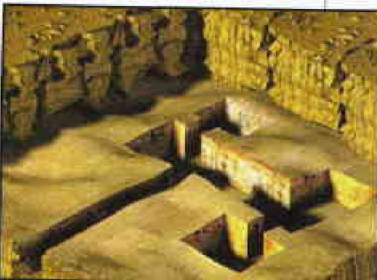
Yapım: Impressions | **Dağıtım: Sierra Studios** | **Tür: Strateji** | **Web: www.sierra.com**

Mısır deyince akla birçok şey gelebilir ama bunlardan üçü var ki çağrışım listesinin en üst basamağını paylaşmaya aday: Piramitler, Cleopatra ve bildiğimiz haşlanmış mısır (tıpkı Türkiye'nin bazılarına hindiyi çağrıştırması gibi). Bu sayfada bizi ilgilendirecek olan doğru çağrışım kelimesi ise başlıktan da anlayacağınız gibi Cleopatra olacak. Mısır'ın en ünlü hükümdarı olarak değilse de çok sevdiğimiz Pharaoh adlı oyunun genişleme paketinin ismi olarak yaklaşık 4000 klavye vuruşu sürecek yolculuğumuzda size Cleopatra'yı anlatacağım. Yolculuğunuzda Level güvenliğini ve konforunu seçtiğiniz için... (öff, tamam, tatilden yeni döndüm, günlerce yolculuk yaptım, aklım oralarda kaldı, ne yapayım).



Biraz tarih bilgisi

Kısaca Pharaoh'ı hatırlamak gerekirse; bir anlamda Ceasar serisinin devamı olan bu oyun SimCity örneğinde olduğu gibi sizi bir şehri kurmak ve geliştirmekle görevlendiren, gerektiğinde de düşmanlara karşı savunma stratejileri geliştirmek durumunda kaldığınız, oldukça zevkli ve sürükleyici bir oyundu. Pharoah'ı SimCity'den ayıran en önemli özelliği ise burada sadece bir şehrin değil tüm bir Mısır uygarlığının sorumluluğunu üstlenmenizdi. Ayrıca tarihi bir uygarlık üzerine kurulu olduğu için Pharaoh'da yapmanız beklenenler modern birer metropol olan SimCity şehirlerinde yapmanız gerekenlerden çok daha farklıydı. Peki, açık konuşmak gerekirse, Pharoah'daki strateji öğesi biraz daha derindi diyebiliriz. Çünkü koca bir uygarlığı kurmanın yanı sıra savunma için savaş teknolojileri ve askerler üretmeniz, tanrıları memnun etmek için tapınaklar kurmanız ve tabii firavunlarınız için meşhur piramitlerinizi inşa etmeniz gerekiyordu. Elbette SC'de de Pharoah'da olmayan bazı şeyler vardı ama şimdi konumuz bu değil.



Biraz yetenek

Cleopatra, Pharaoh'ın bıraktığı yerden oyuna devam eden iyi bir genişleme paketi. Önceki oyunu sonuna kadar götürme azmini ve başarısını gösterenler kendilerini "eve dönmüş gibi" hissetme lüksüne sahip olacaklar. Alexander the Great olarak terk ettiğiniz Mısır topraklarına kaldığınız yerden geri dönecek ve yeni paketinizin size sağlayacağı daha bir pratik yönetim anlayışıyla işinize devam edeceksiniz. İlk işiniz Valley of the Kings, şehrinizi çevreleyen sarp kayalıkların yüzeyine kazınmış dev lahitler inşa etmek üstüne kurulu. Ancak bütün iş inşaatla bitmiyor, o kısmı hallettikten sonra bir de eserinizin güvenliğini sağlamakla yükümlüsünüz. Yine de iki kısımdan ibaret bu ilk görev diğerleriyle kıyaslandığında son derece kolay ve hatta acemi işi. Geriye kalan üç yeni görevde nelerle karşılaşacağınızı görmek ve işin içinden çıkmak size kalıyor, çünkü bizim görevler dışında anlatacak başka şeylerimiz de var.

Pakette, sözünü ettiğimiz dört yeni görev dışında sizi bekleyen yeniliklerin hemen hepsi oyunu zorlaştıran eklemeler. Özellikle de doğal afetler tam anlamıyla doğal afet etkisi yaratan,



"bu da nerden çıktı şimdi" dedirten türden oyunbozan ve yıkıcı şeyler. Her fırsatta karşıma çıkıp şanssız bir insan olduğum konusundaki şüphelerimi iyice derinleştiren bu felaketler arasında dolu fırtınasından çekirge istilasına kadar her türlü iğrençlik düşünülmüş. Tamam, fikirler harika ama Impressions ekibi bizim de birer Allah kulu olduğumuzu ve bir taraftan o içinden çıkılmaz görevleri yerine getirmeye çalışırken bir de felaketlerle uğraşmanın insanı ülser edebileceğini unutmasa daha iyi olurmuş. Öte yandan tabii ki de demokraside (pardon, imparatorlukta) çareler tükenmez. Her şeyde olduğu gibi bu talihsizliklerin yarattığı yıkım da belli bazı önlemlerin alınmasıyla en aza indirilebilir. Nasıl ki biz Türkiye olarak depremle yaşamaya alıştıysak (depremde ölmeye mi alıştık yoksa?) Mısır halkı da kurbağa ordularıyla baş etmek için kendi çözümlerini üretme şansına her zaman sahip. Doğal felaketlerin en çok yiyecek konusunda sıkıntı yaratacağını aklınızdan çıkarmaz ve tedbirli davranırsanız daha az zarar görürsünüz.

Biraz da sabır

Cleopatra'nın bir özelliği de tek sayfaya sığmayacak kadar genişlemiş bir genişleme paketi olması. Bunu bize ayrılan bu tek sayfanın sonunda söylemek çok acı görünse de paketimizin iki sayfa için biraz "küçük" olduğu da bir gerçek. Dolayısıyla mektubumu burada acil olarak kesiyor ve gözlerinden öpüyorum sevgili okurcuğum. Bir başka seyahatte görüşmek üzere derken aracımızda unuttuğunuz eşyalarınız için merkez ofisimize... (off, iyi, hoşçakalın).

Serpil Ulutürk

Alternatif

Ceasar 3

Sayı/Puan — Aralık 98 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Öncekileri ne aratıyor, ne de üstüne çok yeni bir şeyler ekliyor. Hiçbir zaman Pharaoh'ın grafikleriyle sıkıntımız olmadı.

Ses ve Müzik

Bir genişleme paketinde aranabilecek farklı sesler ve müzikler ne yazık ki Cleopatra'da yok.

Oynanabilirlik

En kolay seviyede oynadığınız zaman bile alnınızdan klavyeye düşen ter damlacıklarıyla karşılaşmaya hazır olun.

Atmosfer

Sevdiğimiz bir oyunu tekrardan ve yeni bir şekilde görmek bile yeterince iyiyken yeni başlayanlar için de çekici.

LEVEL Notu %82

Pharaoh söz konusu olduğunda üç yanlış bir doğruyu götürmüyor ve Cleopatra en çok da sırtını dayadığı bu güzel oyun sayesinde iyi bir notu hak ediyor.

Minimum: Pentium 133, 32MB bellek, 460MB sabit disk alanı, 4 hızlı CD-ROM, 1MB ekran kartı, Pharaoh CD'si

Önerilen: Pentium II 233, 64MB bellek, 460MB sabit disk alanı, 4 hızlı CD-ROM, 4MB ekran kartı, Pharaoh CD'si

Multiplayer: Yok

Ekstra: Yok



GRAND PRIX 3

12 yıllık yarış efsanesinin son oyunu

Yapım: Microprose | Dağıtım: Hasbro | Tür: Yarış/F1 | Bilgi için. www.grandprix3.com.



12 yıl önce, Daha 64'ler dergisinde yazmaya dahi başlamadığım dönemde, Microprose, büyük bir sansasyonla bir F1 yarış simülasyonu çıkartmıştı ki bu oyunun adı Grand Prix idi. Uzun yıllar F1 denildiğinde oyun dünyasında akıllara gelen yarış oyunu olan Grand Prix'in ikincisi de benzer bir sansasyon ile oyun dünyasını çalkalandırmıştı ki, bu oyun hala beğeni ile oynanan oyunlar arasında yer alır.

Grand Prix'in piyasaya çıkışından sadece üç ay sonra oyunun yapımcıları tekrar bir araya gelerek bu kez, ilk ikisini gölgede bırakacak yeni bir oyun yaratma çabasına girmişlerdi bile. İşte o çabaların sonucunda elimizde duran oyun, Grand Prix 3, yine oyun dünyasında, F1 simülasyonları arasında standart belirleyici rolü üstelenmiş görünüyor.

Yarış Dünyası

Ülkemizde otomobil yarışları çok tanınmasa da, Avrupanyalıların ve Amerikanyalıların en rağbet ettikleri spor dalları arasında gelmektedir otomobil yarışları. Aslında spor ve oyun kavramları arasında yaşanan kargaşaya son vermek için bu paragraf doğru yer olabileceğinden hemen o konuya da atlamak istiyorum. Hepimizin Spor, spor dediği pek çok faaliyet aslında spor değil, bir oyundur. Yani, 11 adet şaklabanın bir topun peşinde koşuşturup, yüzbinlerce ayrı zavallının da onlar koşturup terledikçe Porche sahibi olsunlar diye işlerini güçlerini bırakıp hayatlarını adadıkları futbol bir oyundur mesela, spor değildir. Sportmen insanların karşılıklı, zeka ve kaslarını kullanarak kapıştıkları bir müsabakadır ama spor değildir. Spor ise atletizim, yüzme, kayak, tırmanma, jimnastik gibi aslında çoğunuzun hiç de önem vermediği aktivitilerdir. Basketbol, futbol, güreş, boks, tennis gibi ataraksiyonlar ise sadece oyundur ve o oyunu izleyenler tarafından ödenecek ücret karşılığında oyunun içinde yer alan sporculara para kazandırmayı amaçlayan organizasyonlarıdır. Yani nasıl ki müzisyenler para kazanmak için orkestralara dahil olup konserlere çıkmak zorundadır, aslında sporcular da bütün çalışmalarının sonucunda para kazanmak için oyunlara katılmak zorundadırlar.

Çok geyik yaptığımı düşünenlere hemen cevap veriyorum: Hayır, çünkü konu F1 ile yakından alakalıdır. F1 yarışları bir anlamda oyundur. Ve bu oyunlarda profesyonel, yani bu oyunlardan para kazanan ekipler yer almaktadır. Her biri bizim standartlarımıza göre bir hayli büyük çaplı şirketler olarak tanımlanabilecek takımlarda, bir iki pilot bulunmasına rağmen ellinin üzerinde çalışan bulunabilmekte, yıllık bütçeleri on milyon dolarlarla ifade edilmektedir. Elbette profesyonellik bu kadar büyük olunca ve dönen paralar bu seviyelerde olunca organizasyonun rengi ve cümbüşü de bir hayli ilgi çekmektedir ve sonuçta ortaya hatırı sayılır bir F1 yarışları meraklıları çıkmaktadır.

Oyun Dünyası

Tüm bu ilginin farkında olan oyun firmaları da F1 oyunları piyasaya sürmekten çekinmiyorlar ama asıl sorun bir topa tekme atmak kadar kolay olmayan F1 pilotluğunu, hayatında hiç otomobil kullanmamış insanlara nasıl anlatabilecekleri oluyor. İşte gün geçtikçe grafikleri mükemmele yaklaşan F1 oyunlarında, oyuncuyu yaklayacak nokta bu oluyor. Bu yarış oyunu bana ne veriyor?

Grand Prix 3'de kullanılan fizik modellerinin geliştirilmesinin 12 yıl aldığını düşünmeliyiz bence. Programcılar, bir F1 oyununda olması gereken gerçekçiliği tam 12 yıldır test ediyorlar çünkü. Ancak elbette hiç birimiz F1 pilotu değiliz ve bu canavar aletleri kullanmakta usta olmak zorunluluğumuz yok. Elbette oyun, bir F1 yarışının tüm zorluklarını görmek isteyecek herkes için, tüm zorluk seviyerli maximuma getirilerek oyanabilir ki, buna gerçekçi oynaış diyoruz. Yani bir helikopter simülasyonunda ileri giderken aynı zamanda aşağı doğru da sizi çeken kuvveti kapatarak, oyunu basit bir arcade oyuna çevirebilmeniz gibi Grand Prix 3'de de bu multi milyon dolarlık, jet mo-



torlu özel araçları kullanmanız için pek çok hile bulundurulu-yor. Bir noktadan sonra size sadece joystick'inizi sağa sola çevirmek kalabiliyor. Ama bir oyunu başlangıçta bu şekilde oynamak eğlence verse de insan uzmanlaştıkça gerçeğe gittikçe yaklaşamak ve o zarluk ayarlarının her birindeki küçük "çek"leri tek tek kaldırmak istiyor. "Auto pilot-off, Auto breaks-off, Auto Gears-off, Self Correcting Spin-Off, Indestructable-off"... Anlatabiliyor muyum... Grand Prix 3 ile hızın ve önünüzdeki aracın lastiklerinden çıkan dumanın tadına vardıktan sonra, artık giderek gerçeğe yaklaşmak ve zorluk seviyesini arttırmak isteyeceksiniz. Ve bu noktada Grand Prix'in oyuncuyu mutlu edebildiğini gördük. Ayrıntılı zorluk seviyesi ayarlamaları ile isteyen bir arcade, isteyen bir simülasyon, isteyen aralarda bir şeyler oynayabilir.



Yağmurlu Hava

Yağmurlu havanın Grand Prix 3'deki en güzel eklemelerden biri olduğunu belirtmekte fayda var. Pek çok yarış oyununda, oyuna anlamsız bir zorluktan başka bir katkısı olmayan yağmurlu hava faktörünün GP3'de daha gerçekçi kullanıldığı anlaşılıyor. Başka oyunlarda yağmurlu havalarda viraj dönmek ile yarışı kaybetmenize neden olacak bir spin atmak aynı anlama gelirken, GP3 de su birikintilerinin otomobilin hızına, ağırlığına, kullandığı lastiğe ve tekerleklerin suya giriş açısına göre etkisi sağlanmış. Şahsım da benzer yağmurlu havalarda, su birikintileri yüzünden sık sık direksiyon hakimiyetini kaybetme tehlikesi geçiren bir şoför olduğumdan, oyundaki sistemi anlamam kolay oldu sanırım. Ama dediğimiz gibi tüm bu ayarları her an değiştirmek yine sizin elinizde. Yağmur istemezsiniz tek yapmanız ufak bir mouse tıklaması olacaktır.



GP3 de duyunca ne kadar şaşıracaksınız bilemiyorum ama aracınız hasar aldığında parçalar sağa sola dağılabiliyor. Eğer tekerleğiniz koparsa ve sizden önde bitiş çizgisini geçerse hiç şaşırmayın çünkü bu oyunda kopup yarış pistinde sürüklenen tekerlekler, kanatlar, araç parçaları ve bu parçalara çarpıp hasar alan başka araçlar son derece normal görüntüler oluşturuyorlar. Ya da belki de heyecanlı demeliydim. Trübünlerde oturan seyircilerin zaten bu heyecan havasına nasıl bir katkıda bulunduğunu ancak oynayarak anlayabilirsiniz.



Oyunun ilgi çekici bir diğer yanı ise Multiplayer özelliği, Lan veya internet üzerinden rakiplerinizle kapışabilmek ve F1 yarışlarını gerçek insanlara kaşrı kazanmak veya dereceye girmek ve oynadıkça rakiplerinizi tanımak, bir müddet sonra azılı rakipleri ve heyecanlı multiplayer oyunları da beraberinde getirecek. Bir türlü geçişemediğiniz bir başka oyuncu düşünün. Bir o bir zis kazanırken yarışları aranızda da atlı bir rekabet oluşacak. Başka bir gün başka bir saatte tekrar kapışmak üzere sözleşerek ayrılacaksınız oyundan veya rekabet iyice kızıştı mı ve size tur mu bindirmke üzere rakibiniz? İnadına geride kalıp size turbindirmesine fırsat verecek ve tam sizi geçmek üzereyke önüne atlayıp aracına sıkı bir takla attırarak yarıştan çekilmesine sebep olacaksınız. Elbette böyle bir durum da siz de yarışı kazanamazsınız ama en azından en azılı rakibinizin de zaten kazanmak üzere olduğu bir yarışı elinden almış olmanın şeytanca mutluluğunu yaşayacaksınız. Elbette oyunun 3D ses özelliklerinin olduğunu da belirtelim ki, oyunu oynadığınızda, rakiplerin sizi nereden geçeceklerini anlamak için aynaya bakmak zorunda olmadığınızı bilin. Ama zaten oyunda kontrol panelini incelemek dert değil çünkü virtual kokpit sayesinde sürücünün elleri kaldırılmış ve kontrol panelinde görüş açısı maksimize edilmiş durumda.

Sözün özü şudur ki, Grand Prix 3 en iyi F1 simülasyonlarından biri olarak karşımızda duruyor ve meraklıları tarafından oynanmayı hak ediyor.

Cem Şancı

Alternatif

GP Legends

Sayı/Puan — Aralık 98 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Bazen içinde yarıştığınız araçların 3 boyutlu modeller değil gerçek araçlar olduğunu düşünüyorsunuz.

Ses ve Müzik
Jet motorlarının vınlamasını duyabildiğiniz sürece veya çarpışma seslerini hissedebildiğiniz sürece sorun yok.

Oynanabilirlik
Zorluk seviyesi detaylıca ayarlanabiliyor. Ortaya herkesin sevebileceği bir yarış oyunu veya bir simülasyon çıkabiliyor.

Atmosfer
Ponpon kızlar ve çılgın seyirciler ile sizden daha deli olan sürücüler oyunda yalnız olmadığınızı hissettiriyorlar.

LEVEL Notu %89

Bir müddet sonra sıkıcılık yaratır genel yarış oyunları septomlarından başka eksi yönü olmayan, oyuncuyu mutlu edebilen bir oyun.

Minimum: PentiumII 400 MHz, 64 MB bellek, 4hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500 MHz, 64 MB bellek, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: 16 kişi

Grafik Desteği: 3D Ekran Kartı gerekiyor.

COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD

Taktik-Strateji oyunlarının yeni çehresine hazır mısınız?

Yapım: Big Time Software | Dağıtım: Battlefront.com | Tür: Taktik-Strateji | Bilgi için: www.battlefront.com

Herkes süper bir iş sanadursun ama editörlüğün birçok dezavantajı vardır! Bunlardan belki de en hafifi yeni tanıştığınız hemen herkesle direkt oyun muhabbetine girmenizdir. Derhal örnek bir diyalog sunalım:

- Vay demek Level'da yazıyorsun ha!
- Evet.
- Seni bana Allah gönderdi. Bak ben Fallout 2'de Enclav'a giremedim, ne yapmak lazım?
- Yuh yüz yıl olmuş nereden hatırlayacağım (içinden). Ya ben onu oynamadım ki (dışından).
- Ha neyse. Hay ben senin gibi editöre (içinden).

Bu nahoş durumun bir avantajıysa, bu ülkede insanların ne tür oyunlar oynadığının nabzını çok iyi tutabilmektir. Biliyoruz ki ülkemizde en çok shooter'lar oynanıyor ama, hakkınızı yemeyelim FRP ve strateji oyunları da en çok oynanabilen oyunlardan. Strateji oyunları çok oynanıyor oynanmasına, ama gelin görün ki strateji türünün en saf örneği olan taktik-strateji oyunları hak ettiği ilgiyi bir türlü göremiyor. Grafiklerin durağanlığı ve aksiyon azlığından sadece kısıtlı bir hayran kitlesine hitap eden bu oyun türü de bir türlü gerekli sıçramayı gerçekleştirip açılmayı beceremedi ne yazık ki. Ancak bu türün makus talihi belki de artık değişmenin eşiğinde.



Önce grafik!!!

Normalde bir oyun incelemesine zarttadanak oyunun grafikleri anlatarak başlanmaz. Ne var ki şu an bir istisna ile karşı karşıyayız. Taktik-strateji oyunlarını pek çok strateji sever için sıkıcı ve bunaltıcı kılan özelliklerin en başında geleni ne? Grafikleri! Altıgen bir arazi üzerine yayılan birimler sırayla karşılıklı ilerletiliyor, ateş emri verdiğinizde sönük bir ateş ve patlama sesinin ardından düşman birimi bir miktar hasar alıyor veya patlayıp ters dönüyor ve tüm oyun böyle sürüp gidiyor. Ne kadar sıkıcı!!! (Türün hayranları dişlerini boşuna gıcırdatmasınlar, şu an genel oyuncu yaklaşımını yansıtıyoruz.) Kabul etmeli ki hiç de heyecan verici değil ama ya grafikler tümüyle değişirse ne olur? Sadece çözünürlüğün artmasından, yani daha gerçekçi görünen birimlerden bahsetmiyorum! Ya oyun tümüyle 3D olur ve oyuncuya savaş alanını her yönüyle ister bir piyade, ister bir keşif uçağının bakış açısından görme imkanı verir ve savaşın tüm hareketi sürerken tam ortasında olmasına olanak sağlarsa? Her halde bu işleri biraz olsun heyecanlı yapar değil mi? Combat Mission: Beyond Overlord'un yaptığı tam da bu işte.

Biliyorsunuz taktik-strateji oyunlarında daha önce de 3D motorlar kullanıldı ama bunların tek yararı daha güzel görünen birimler ve savaş alanı üzerinde daireler çizebilmekten fazlası değildi. Beyond Overlord'da ise 3D motoru çok daha hareketli kullanılmış. Her şeyden önce demin de dediğim gibi savaş alanının en ince noktasına dek hakimsiniz. Kamera açınızı ayarlayarak ister kuş bakışı ister bir kuleden bakar gibi ve hatta savaşın ortasındaki bir piyadenin gözleriyle görebiliyorsunuz. Bu özelliğin birkaç avantajı var; bunlardan birincisi, ki bunun önemine birazdan geleceğim, olayları birimlerinizin gözleriyle görebilmeniz; ikincisi ise oyuna hiçbir taktik strateji oyununda görülmeyen hareket ve heyecan hissini katmış olması.



3D motorun oyuna tek katkısı bu değil elbette, oyunun stratejik özelliklerine ve oynanışına da çok şey ekliyor. Üç boyutlu savaş alanında bir tepeden aşağı inen bir tankla, çıkanın hızı elbette aynı olmuyor, tepenin dibindeki birimler de diğer taraftakileri göremiyor. Dolayısıyla bir komutan olarak işiniz artık daha zor ve karmaşık, ama böyle zorluğa can kurban, değil mi? Bu noktada her birimінizin nerelere ateş edebildiğini ve tam olarak neleri görebildiğini iyi bilmelisiniz. Bu iş için son derece hareketli olan kamerayı kullanarak biriminizin tam arkasına geçip, onun gördüklerini görebiliyor ya da bu kadar uğraşmadan oyu-



nun bir başka güzelliği olan "line of sight" özelliğini kullanarak biriminizin nereleri gördüğünü ve hatta görüş açısını sınırlayan yeryüzü şekillerini ya da binaları dahi saptayabiliyorsunuz.

Madem bir kez grafiklerden başladık, oradan yazımıza devam edelim. Oyunun 3D motorunun sağladığı grafikler aslına bakarsanız günümüz standartları için biraz eski görünüyor ama dediğim gibi bu motorun asıl başarısı daha güzel görünmeyi sağlamak değil. Genel olarak arazideki dokular ve binalar çok başarısız. Oyundaki giderek büyüyen ve rengi koyudan açığa dönen sarı yarım kürelerden ibaret olan patlama efektleri son derece kötü. Mermi izleri ve top mermileri (top mermisi nasıl görünüyorsa?) sarı renkli piksellerden ibaret. Ne gariptir ki bunca kötü grafiğe zıt olarak oyundaki motorize birimlerin görünüşleri bu tür bir oyun için görülmedik güzellikte. Oyundaki tonla tank ve diğer araçlar son derece iyi modellenmiş ve ayrıntı seviyeleri de gayet tatmin edici. Arazinin süsü olan (süs dememem sizi yanıltmasın, görüşünüzü ve hızınızı oldukça sınırlayabiliyorlar) ağaç ve çalılıklar içinse idare eder demek doğru olur.

Grafikleri anladık, peki oynanışı nasıl?

Oyunun oynanışının özü gayet basit; her turda birimlerinize emirler veriyorsunuz ve bu emirler aksiyon bölümünde uygulanıyor. Alışılmış oyunlardan farklı olarak Combat Mission'da her iki tarafın verdiği emirler sırayla değil, aynı anda uygulanmaya başlıyor. Emir verme evresinde birimlerinize yürüme, sürünme, koşma, ateş etme ve gaz bombası kullanma gibi emirler verebiliyorsunuz. Bu emirler gayet ayrıntılı olabiliyor. Aksiyon evresinde her bir birimin 60 saniye içinde yapabileceği kadar çok hareket yapma hakkı olduğundan bir birime önce koşmasını sonra durup ateş etmesini sonra geri dönmesini emredebiliyorsunuz mesela. Bu tip oynanış pek alışılmış olamadığından birimlerinizi organize bir şekilde kullanmayı iyi öğrenmeniz gerekiyor.

Gördüğünüz gibi oyunun emir verme evresi geleneksel oyunlardan biraz daha derinlikli olsa da genelde alışılmış özellikler gösteriyor. Asıl ilginç evre ise aksiyonun başladığı, yani emirlerin uygulandığı evre ve 3D motor burada asıl şovunu yapmaya başlıyor. Tanklarınız ve adamlarınız emirleriniz doğrultusunda harekete başladığında, kendinizi savaşın tam göbeğinde ama tümüyle çaresiz, olacakları izler bir şekilde buluyorsunuz. Combat Mission'da bir Real Time Strateji oyunundaki heyecanı yakalıyorsunuz ama daha derinlemesine bir taktik anlayışıyla kaynaşmış olarak.

Combat Mission'da birkaç değişik oyun modu var. En bilineni elbette tek bir savaşı oynadığınız türü. Bunun yanında üst üste birkaç savaş yaptığınız "Operations" seçeneği de var. Bu tür bir oyunda aynı harita üzerinde birkaç savaş yapıyorsunuz ve her birindeki başarınız bir sonrakini doğrudan etkiliyor. Bu oyun modlarına karşın Combat Mission: Beyond Overlord gerçek bir Campaign'in eksikliğini fazlasıyla hissettiriyor. Tek tek savaşlar ya da operasyonlar ne kadar zevkli ve heyecanlı olursa olsun istediğiniz savaşı seçip oynamak o sinir bozucu amaçsızlık hissini veriyor ve oyunun ne yazık ki çöküşü oluyor.

Son gülen iyi güler...

Oyunun yapay zekası klasik taktik savaş oyunlarının yapay zekası ayarında; yani saldırıda başarısız ama savunmada gayet zorlu. Sakın umutsuzluğa kapılmayın, yapay zeka genel olarak sizi zorlamayı ve çoğu kere saçınızı başınızı yoldurmayı başarıyor. Combat Mission'ın en komik tarafı ise bir tankla bir asker karşılaşınca ortaya çıkıyor. Resimlerimize bir göz atarsanız ayağının hemen kenarında bomba patlayan bir eleman göreceksiniz, size bu adamın hikayesini anlatayım: Adamım bir tank sürücüsüdür ve tankı yara alıp çalışamaz duruma geçince içinden apar topar çıkmıştır. Tabanları yağlayan adamımızı gören düşman mermiye acımamış ve adamımızın tam ayağının dibine bir top mermisi gömmüştür. Ama Malkoçoğlu'nun yedinci göbekten kuzeni olan (Malkoçoğlu olsa kaçmaz, dalardı!) adamımıza bu mermi pek etkilememiş olsa gerek; çünkü başka türlü nasıl bizimkisi yoluna devam edebilirdi? Kafasına iki top daha yiyen adamımız en sonunda kaçıp kurtulmayı başarmıştır. Böylesine derinlikli bir oyun için bu kadarı biraz ayıp kaçıyor doğrusu.

Gelelim son sözümüze; Combat Mission: Beyond Overload sayıca çok az ama bence hayati olan eksiklerine karşın türünün hayranları için kaçırılmaması gereken bir oyun. Ayrıca oyunun detaylar bakımından bir hayli zengin olduğunu unutmadan belirteyim (I. Dünya Savaşı hastalarına şimdiden duyurulur!) (II.Dünya savaşı olmasın, Güvencim?-Cem). Bu türe dudak bükerek bakanlar tarafından bile şöyle bir göz gezdirilebilir. Ama eğer bu türden çok hoşlanmıyorsanız fazla hayale kapılmayın ve alıp hayal kırıklığına uğradığınızda da bize kızmayın. Benden söylemesi...

Güven Çatak

Alternatif	
Close Combat 3	
Sayı/Puan	Nisan 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Oyunun 3D motoru günümüz standartlarına göre biraz eski görünse de bu tür için yeterli ve gayet iyi iş görüyor.

Ses ve Müzik
Oyundaki efektler gayet iyi, ama zaten bir taktik-stratejiden shooter efektleri beklemek yanlış olur.

Oynanabilirlik
Basit (hatta aşırı basit) arayüzü ve dengeli birimleriyle bu oyunu oynamak gerçekten zevkli.

Atmosfer
3D motoru sayesinde bir piyadenin bakış açısıyla dolaşabilmek harika bir atmosferi oyunculara yaşatıyor.

LEVEL Notu %70

Taktik-strateji hayranıysanız bu oyun sizi fazlasıyla memnun edecektir. Bu türe yabancı olanlar içinse iyi bir başlangıç olabilir.

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 100 MB sabit disk.
Önerilen: Pentium II-300, 64 MB bellek, 3D hızlandırıcı.
Multiplayer: E-mail yoluyla maksimum 2 kişi.
Grafik Desteği: Maksimum 1152x864 ve 24 bit renk derinliği...

SUBMARINE TITANS

Okyanusların derinliklerinde geçen zorlu bir savaş

Yapım: Ellipse Studios **Tür:** RTS **Bilgi İçin:** Subtitans.com

Level'da ilk yazmaya başladığım zamanlar -ki bu yaklaşık üç sene öncesine denk geliyor- benden RTS tarzı bir oyunu incelemem istendiğinde mutlu olur, büyük bir iştahla eve bilgisayarımın başına koşardım. Eve koşardım diyorum çünkü o zamanlar henüz emekleme aşamasındaki dergimizde güncel oyunları doğru dürüst çalıştırabileceğimiz tek bir bilgisayar vardı ve müdürümle o bilgisayarın arasına girmek pek mümkün olmazdı.

Aradan geçen zamanda render edilmiş 3D üniteler, farklı ırk ve bunlara ait özel yapılar vb. gibi öğelerle kanaatimce gereğinden fazla oyunda samimi olmaya başladık. Piyasada günümüzde o kadar fazla sayıda strateji var ki insanın yeni isimlere burun kıvırası geliyor. Elbette yanlış olan strateji oyunlarının çokluğu değil temel öğelerle sınırlı kalmayan benzerlikleri. Özgünlüğü tartışılır bir oyuna keyifli yazılar yazmak gördüğünüz üzere pek kolay olmuyor.

Submarine Titans, Ellipse Studios tarafından hazırlanmış bir real time strateji. Oyun okyanusların derinliklerinde geçiyor. Konuysa akıllara belirli periyotlarla medyada kendine yer bulan bilim adamlarının araştırmalarına göre falanca kuyrukluyıldızı yörüngesinden sapmıştır ve dünyaya şu kadar ışık yılı yaklaşmıştır, çarpma riski milyarda birdir gibi haberleri ve önce dinozorların dünyadan yok oluşunun anlatıldığı ardından komplo teorilerinin üretildiği görüntüleri getiriyor.

2115 yılına kadar bir parçası olamıyorsak da hikaye 2037 yılına kadar uzanıyor. Bir grup bilim adamı Clark ismini verdikleri bir kuyruklu yıldızın yörüngesinin gelecek 10 yıl içinde dünya yörüngesiyle çakışacağını hesaplıyor. Tahmin edileceği üzere haberin duyulmasıyla dünyaya büyük bir panik hakim oluyor. Oluşan geniş çaplı kaosun odağında EcoOctopus isimli bir firma var. Bu firma su altında yeni koloniler oluşturma vaadiyle ortaya çıkarak okyanus topraklarını pazarlamaya başlıyor. Bir diğer yandan da uzay kolonileri projesine büyük kaynaklar ayırıyor. İnsanlığın yok olmasına neden olabilecek bu afetle ilgili çalışmalar yürütülürken UNCED Sharks isimli bir başka organizasyon uzay kolonileriyle ilgili çok gizli bilgiler içeren bir grup belgeyi çalıyor. Söz konusu organizasyon uzay kolonileri projesi yerine dev bir lazer silah konuşlandırarak kuyruklu yıldızı dünyaya ulaşmadan yok edebilecekleri vaadiyle Birleşmiş Milletler 'e başvuruyor.

Mavi gezegenden geriye kalanlar

Sharks'ın güçlenmesi karşısında EcoOctopus, 3. Dünya ülkelerinin yardımını alıp rakibine karşı geniş çaplı bir saldırı başlatıyor. Clark kuyruklu yıldızı dünyada henüz bilinmeyen Corium elementinden oluşmakta. Uzayın derinliklerinde bir yerlerde Silicons ırkı yakıt ihtiyacı nedeniyle kaliteli ve kolay işlenebilir Corium'a muhtaç. Hedefleri kuyruklu yıldız dünyayla çarpışmadan istedikleri madeni elde etmek ve geri dönmek.

2046 yılında kuyrukluyıldız Silicons gemisi hala üzerindeyken dünya savunma mekanizmasının menziline giriyor. Atmosfere ulaşmadan yok edilmesi öngörülmüşse de kuyrukluyıldızın parçaları atmosferi geçiyor. Yani korkulan oluyor ve parçaları dünyaya yağıyor. Sadece on binlerle ifade edilebilecek sayıda insan hayatta kalabiliyor. Bunlardan su altı kolonilerinde yaşayanlar daha şanslı. Karadakilerin yaşam alanı biraz daha daralıyor çünkü çevre felaketleri buzların erimesine ve okyanus yüzeyinin 60 feet kadar yükselmesine yol açıyor.

Tabi, insan ırkı Corium'u keşfettiğinde bunun ona büyük bir si-





lah gücü sağlayabileceğini anlaması uzun sürmüyor. İki dev organizasyon dünyadan geriye kalanlar için savaşmaya devam ediyor. Büyük corium yatakları bulma umuduyla kuyrukluyıldızın en büyük parçasının düştüğü krater araştırılırken esrarengiz gelişmeler oluyor. Bu garipliklerin kaynağı gemileri ağır hasar gördüğü halde atmosferi aşabilen Silicon ırkı.

Submarine Titans, adından söz etmeye değecek bir dizi iyi tasarlanmış ve birbirini tamamlayan öğeyle birlikte geliyor. Oyun bazı yönleriyle üstat Starcraft'ı andırıyor, hatta bazen andırmanın da ötesine geçiyor! Tek kişilik Campaign modu hikaye doğrultusunda hareket edilen bölüm. Her ırk için 10 görev söz konusu. ST'de 3 farklı ırk karşı karşıya. Bu çeşitlilik toplam 72 yapıyı beraberinde getiriyor. White Sharks ve Black Octopi, insanların kurduğu organizasyonlar olmasına karşın teknolojileri birbirinden farklı. Silicon ırkı gelişmiş teknolojiye sahip ama sadece corium ve silikon kaynaklarını kullanabiliyor. Black Octopi genelde oyundaki silahların en güçlülerine hükmediyor ama ünitelerin genel özellikleri zırhlarının zayıf oluşu. White Sharks'ınsa ağır zırhı nedeniyle yavaş hareket eden bir donanması var.



Hasar gören birimlerin onarımı, sayıları 40'ı bulan teknolojilere ulaşmak ve madenlerin işlenmesi başlıca stratejik öğeler.

İnsanları yönetiyorsanız ünitelerinize oksijen sağlamalısınız. Silicons oksijen yerine enerjiye ihtiyaç duyuyor.



Ünite, bina, teknoloji vs.

Yapılması gerekenlerin başında maden filizlerinin bulunduğu yerlere bunları işleyebilecek yapıları kurmak geliyor. Maden ocaklarının ille de üssünüze yakın olması gerekmez. Ama çıkarıldıktan sonra depolara taşınmak zorundalar. Bu da güvenlik koşulu demek. Araçlar daima en yakın depolara yöneliyor. Maden taşıyan araçların yollarının üzerine savunma kuleleri yapmalı veya devriye araçları göndermelisiniz.

İnsanlar altın, metal filizleri ve corium madenini işliyor. Her maden farklı ünitelerin üretiminde kullanılıyor. Gerektiğinde bunları birbirleriyle belli oranlarda takas edebiliyorsunuz.

Savaşlar su altında geçtiğinden üniteler farklı derinliklerde hareket edebiliyorlar. Pek çok oyunda savaş ünitelerinin stratejik etkinliği kısıtlı yani teknolojik yönden en üstün birimlere sahip özdeş bir ordu kurulduğunda başarı kesin. Oysa bu kez farklı özelliklerde ünitelere sahip ordular yaratmalısınız. Çünkü sadece en gelişmişleri kullanmak sizi fazla uzağa götürmeyecek. Sebebiyse ünitelerin bazılarının z ekseninde hareket etmesi, yani farklı derinliklere özgü olması. Güçlü kaynaklara sahipseniz sadece destroyerlerden oluşan bir ordu oluşturabilirsiniz ama bu kuvvetler düşman savunma sistemine çok çabuk yem olacaktır. Farklı silahlara sahip savunma sistemleri kurarak düşman gemilerinin ulaşamadığı derinlikleri kullanıp saldırılardan sakınabilirsiniz.

What's new?

Okyanus tabanındaki dağlar, içlerinde saldırılara karşı korunaklı özel bölgeler yaratıyor. Bazı ünitelerinizi bir süreliğine su altı mağaralarına gizleyebilir ve yüksek yamaçların ardındaki savunma kulelerinden koruyabilirsiniz. Bunlar saldırgan tarzda oynamayan oyuncular için önemli avantajlar. Haritalar değişken. Büyük patlamalar zeminde çökmelere, örneğin tünel oluşumlarına yol açıyor.

Alternatif

Starcraft

Sayı/Puan — Mayıs 98 100/100

Mercan kayalıkları, köpek balıkları gibi su altı canlıları atmosfer tamamlayan ufak ayrıntılar.

ST'de üç farklı zoom seviyesi var. Grafik çözünürlüğü 800*600'den 1024*768'e çıkabiliyor. Genişleyen ekran büyük çaplı saldırılarda daha fazla üniteye ulaşmayı sağlıyor. Tam ekran seçeneği arabirimin kaldırılması için. Görüntü gerçek manada üç boyutlu olarak çevrilemiyor.

Multiplayer seçeneği 24 kişilik savaşlara imkan veriyor. Bu 24 kişiye izleyici olarak katılabilirsiniz. Bu sayede diğer oyuncular savaşmadan izlenebilir ve yeni taktikler öğrenilebilir. 24 kişi 8 takıma ayrılabiliyor. Aynı takım içinde savaşlar ve üretim gibi görev dağılımları yapılabilir. Multiplayer'da rasgele haritalar belirlemek ve bazı teknolojileri kapatmak mümkün.

Ayrıca bir script sayesinde sadece en sevdiğiniz stratejik öğelere hükmedecek, şekilde, mesela kaynak yönetimini üstlenmeyerek, bazı sorumlulukları bilgisayara bırakabiliyorsunuz.

Bu kadar strateji oynayıp hala ifiah olmadıysanız Submarine Titans, ismini bir takım parlak fikirlerin ön plana çıkardığı, tatmin edici zorlukta, uzun süre oynanabilecek bir oyun. Deneyin, görün.

Ozan Ali Dönmez

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Gerçekçi grafik ve gölgelendirmeler, detaylarla birlikte oyunu taşıyor. Yine de 3D tercih edilebilirdi.

Ses ve Müzik

Üç boyutlu müzikler oyunun tansiyonuna göre değişiyor. Su içinde patlama efektleri ve denizaltı sesleri güzel.

Oynanabilirlik

ST, görevi düşmanın yapay zekasını belirlemekten ibaret üç zorluk seviyesine sahip.

Atmosfer

Submarine Titans'ı oynamaya başladığımda bir ara bunun bir deja vu olduğunu düşünmedim değil.

LEVEL Notu %76

Starcraft'ta bütün birimlerin uçabildiğini düşünün. Bu benzerliğe rağmen Submarine Titans orijinal fikirleriyle kendini oynattıran bir oyun.

Minimum: P200-16mb Ram

Önerilen: P266-32mb Ram

3D Desteği: Var

Multiplay: TCP/IP, IPX'le 24 kişi, modem, seri bağlantı

TRAFFIC GIANTS

İşte büyük şehir yöneticilerinin oynaması gereken bir oyun.

Yapım/Dağıtım: Jowood | Tür: Şehircilik Simulasyonu | Bilgi İçin: www.verkehrsgigant.com

Kocaman bir şehri yönetmek eskilerden beri biz bilgisayar oyuncuları için oldukça cazip bir fikir. Bir şehri istediğiniz gibi kurmak, istediğiniz yere bina dikip istediğiniz yere park yapmak, vergileri düşürüp toptan eşya fiyatlarına zam yapmak hep gerçek hayattan hırslanıp yapamadığımız şeyler olmuştur. Sanal dünyada hiçbir şey de sınır olmadığı gibi bu konuda da bütün hayal gücü önünüzde.

Otobüs, taksi, tren, metro

SimCity ile başlayan şehircilik simülasyonu türüne her geçen gün yeni oyunlar ekleniyor. Traffic Giants'da bu tür oyunlardan sadece biri. Konusu biraz farklı olan oyunda göreviniz kocaman bir şehri baştan kurmak değil, kurulmuş bi şehrin trafik altyapısını oturtmak. Bu görevi gerçekleştirmeniz için size değişik imkanlar tanınmakta. Her bölüm bir öncekinden biraz daha zor ve büyük bir alanı kapsıyor. Amacınız bölümü geçmek için gerekli olan sayısal sınırları aşmak. Bu sayısal sınırlar da sermaye, gelir, gider şeklinde sıralanabilir. Bu sınırları geçebilmeniz ancak düzgün idare edilen bir trafik ve toplu taşıma teşkilatıyla mümkün. Elinizde bulunan imkanlar da hiç de azımsanacak şeyler değiller. İlk bölümlerde şehre bir iki otobüs hattı koyup onların duraklarıyla ilgilenip otobüs araçlarının bakımını yapıp bilet fiyatlarıyla ilgileniyorsunuz. Fakat ilerki bölümlerde bir iki otobüs hattı yerine metro inşaatları yapmaya başlıyorsunuz. Şehir trafiğini nasıl kaldırabileceğinizi siz belirliyorsunuz.

Bu işlerin yapılması için size verilen ve real-time işleyen süre içinde tabiki düşmanlarınız sizin işlerinizi bozmaya çalışıyor. Siz onlara aldırmayıp onlardan daha başarılı olmaya çalışarak yolunuza devam edin. Fakat yolunuzu kesen bir engel daha olacak. Oyunun anlaşılması oldukça zor arabirimi. Tutorial yapmama gibi bir gaflette bulunan yapımcı firma oyununun arabirimini içinden çıkılması gayet zor yapmış. Hatta tuşların üzerine mouse ile gelince bir şeyler bile yazmıyo ki hangi tuş hangi işe yarıyor onu anlayalım. Bu sorunu aşmak için çok fazla deneme yanılma yapmak gerekiyor. Eninde sonunda bir otobüs hattı nerden eklenir, duraklar nerden satın alınır ve nereye konur gibi şeyler açıklığa kavuşuyor. Oyunun yardımcı öğeleri de yok değil. Koyduğunuz durakların üzerinde bulunan işaretlerden durakların ne derece işe yaradıklarını anlamak mümkün. Zaten durakları yerleştirirken ne kadarlık bir alana hizmet vereceğini de görebiliyorsunuz. Bu toplu taşıma teşkilatını yerleştirdikten sonra geriye kalan şehrin diğer trafik sorunlarıyla ilgilenmek ve alınan paraların düzenlemesini yapmak. Sonuçta bu oyunda da para kazanmak esas. Bu konuda size yardımcı olacak şey ise arabirimle boğuşurken keşfettiğim, oyunun gidişatı ile ilgili istatistiki bilgiler ve grafikler.



Minibüs, taksi dolmuş, tramvay

Oyunun grafikleri oldukça ayrıntılı ve hoş gözüküyor. Binalar detaylı tasarlanmış ve de perspektif gayet iyi kullanılıyor. Traffic Giants bu tarz oyunlar için yapılan iyi grafik motorlarından birine sahip. Kalitenin iyi olduğu ayarlarda bile oyun makinayı çok zorlamıyor. Ekranda gözüme hoş gelen başka bir şey ise herhangi bi canlı veya aracın ekrandan hiç kaybolmaması. Bir araç veya insan bütün şehri dolaşıyor. İsterseniz birini bütün şehir boyunca izleyebiliyorsunuz. Başlangıç demosu ve ara demolar fena değil. Sesler çok özenli değil. Oyun sırasında korna ve sokak sesleri geliyor. Arkada atmosfere fazla uymayan bir müzik çalıyor fakat o da çok uyumsuz değil.

Sonuç olarak oyunun kontrolleri ve arabirimiyle başa çıkabilirseniz sizi çok eğlenceli bir oyun bekliyor. Arabirimle başa çıkmanız için oyun başında çok fazla vakit harcamalısınız. Tahminen bu süre içinde sıkılıp onu diğer arkadaşlarını yanına yanlızlığa terkedeceksiniz. Eğer sıkılmazsanız grafikleri ve atmosferi sayesinde Traffic Giants ile bir süre vakit geçirebilirsiniz.

Onur Bayram



Alternatif

Rail Road Tycoon	
Sayı/Puan	Ocak 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Kendi türündeki diğer oyunlara göre gayet iyi grafiklere sahip. Detaylı ve canlı grafikler makinayı çok fazla zorlamıyor.

Ses ve Müzik
Sesler normalin üstünde değil. Müzik de atmosfere çok uygun değil fakat bunlar oyun için birer eksi değil.

Oynanabilirlik
Arabirim alışılması çok zor yapılmış. Bu oyun için gerçek bir eksi. Bu engeli aşabilirseniz oyunu oynayabilirsiniz.

Atmosfer
Atmosfer sizin nasıl oynadığınıza bağlı. Eğer işler yolunda gidiyorsa gayet sakin olan biteni denetliyorsunuz.

LEVEL Notu %63

Değişik bir konu ve oynanış tarzı oyunu ilginç yapıyor. Ama diğer taraftan bir arabirim var ki evlere şenlik.

Min: Pentium II 266 MHz, 32MB RAM

Önerilen: Pentium II 300 MHz, 64MB RAM

3D Desteği: Yok

Multi: Yok

Extra: Yok

VIETNAM: BLACKOPS

Bastır Rambo seni kim tutar!!!

Yapım/Dağıtım: Valusoft | Tür: FPS | Bilgi İçin: www.valusoft.com

Bu ayda olabildiğince kötü bir oyunla tekrar bu sayfalarda karşınızdayım. Oyuna geçmeden önce sevgili Müdürüm Cem'in geçen sayıda gözümden kaçan laflarına ufak bir cevap vermek istiyorum.(Cem buraları kesme. Hatta bu parantezin içini de kesme.) La Bamba adlı şarkıya olan derin saygımı kaybetmemi sağladığı için Asıl benim onu kınamam lazım. Sizinle asıl paylaşmam gereken şey, "Uzun süredir dinlemiyordum. Yeni buldum birkaç kez dinledim.", bahanesine sığınan bir adamın bir gün boyunca hazırladığı 16 dakikalık playlist'i tekrar tekrar dinlemiş olmasıdır. İşin buraya kadarında bir gariplik görmüyorsanız size bu 16 dakikalık playlist'te 3 dakikalık La Bamba'nın 3 kez olduğunu derin bir acı ile bildiririm. İnanın o odada o ekran kartları ile boğuşurken saatte birkaçyüzden fazla kez La Bamba dinlemek pek de moral verici olmuyor. Yoksa müziğe olan saygım hala yerinde duruyor. Ve müziği eziyet yapmayanlara saygım müziğe olandan fazla.
Cem'e en derin sevgilerimi sunuyor, yeni şarkılar keşfetmemesini umuyorum... (abartının böylesi, yalanın bu kadar kuyruklusu, iftiranın bu kadar nefretlisi görülmedi-Cem)

Bu uzun giriş için en derin özürlerimi sunarak oyun hakkındaki varla yok arası yazıma geçiyorum.

Son zamanlarda çıkan FPS oyunlarına bir yenisi daha eklendi. Fakat görüldüğü gibi her FPS tutacak diye bir şey yok. Bu türdeki Vietnam, özensizliğin ve aceleciliğin kurbanı olmuş bir oyun gibi gözüküyor.

Oyunun konusu isminden de anlaşılacağı gibi Vietnam'da geçiyor. Oyunun başlangıç ekranını görür görmez Rambo filmleri geldi aklıma. Olayın ne olduğunu tam anlayamasam da tahminim, amaç esir ya da rehine gibi birilerini kurtarmak ya da düşman karargahını yok etmek. Oyuna silahsız bir esir kampının ortasında başlıyorsunuz. Daha sonra sağda solda bulduğunuz silahları veya öldürdüğünüz askerlerin silahlarını alabiliyorsunuz. Silahların ebatları da giderek büyüyor.

Rambo'nun İntikamı

Vietnam tam anlamıyla bir FPS oyunu. Bir sürü silahınızın olduğu sağda solda dolaşıp etraftakileri pırasa gibi vurduğunuz bir oyun. Kapı açma, düğmeye basma gibi şeylere bu oyunda rastlamanız zor. Amaç sadece öldürmek. Öldürdüğünüz askerler tam olarak Rambo filmlerindeki üçgen şapkalı komik insanlar.

Konu değişik ortamlarda geçiyor. Ortam genelde karanlık. Karanlık oyun yapmak neden bu kadar kolay oluyor acaba?! Mekan güzel düşünülmüş ama ortaya konuş için aynı şeyi söylemek çok güç. Toplam 9 bölüm süren oyunda ormanda veya kasaba tarzı yerlerde gezinebiliyorsunuz.







Oyunun grafikleri birkaç dokudan ibaret. Grafik motoru çok kötü. Bug dolu diyemeyeceğim. Çünkü adamlar bu motoru öyle yapmış. Kötü yapılan birşeye bugli diyip işin içinden çıkmak ayıp olur. Bir adamı vurduktan sonra çıkan kanlar bahçe fıskiyelerinden farksız. Oyunda bir çok model kötü çizilmiş ve kötü render edilmiş. Karakterler kağıt gibi yapılmış. Animasyonları hiç gerçekçi değil. Gölgelendirmesi bu kadar kötü bir oyun daha hatırlamıyorum. Gölgeler adamlardan bağımsız hareket ediyor. Adamı vurunca gölgesi başka tarafa adam başka tarafa uçuyor.

Seslerin hiçbir özelliği yok. Gayet normal taka taka silah sesi. Ah uh insan sesi. Başka bir esprisi yok. Bence zayıf düzeyde. Müziğinde hiç etkileyici olmadığı kesin. Dinlemeye bile değmez. Belki dediğim sesler ve müzik de atmosferi sağlayamıyor.

Vietnam: Blackops'un oynanabilirliği oldukça az. Bunun sebebi zor kontroller veya alışması zor arabirim değil. Kontroller bildik tüm FPS oyunları ile aynı. Arayüzünde farklı birşeyi yok. Oynanabilirliği düşüren şey tamamen atmosferin yok gibi olması. Görsel açıdan oyun hiçbir şekilde sizi çekmiyor. Bu durumda oyunun tekrar oynanabilirliğinden bahsetmek sanırım söz konusu bile olmamalı.

Belki bizim de oyunumuz tutar diye oyun çıkarmanın mantığının olmadığı Vietnam ile bir kez daha gözler önünde. Bu zamanlarda bir Soldier of Fortune bir Deus Ex gibi oyun motorları varken ve biz bunların sistemlerini tartışırken bu kadar kötü motorlu bir oyunun ne kadar tutulacağını merak ediyorum.

Onur Bayram

Alternatif

Half Life

Sayı/Puan — Ocak 99 100/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Bug yok. Hem de hiç yok. Ama bu grafik motorunda birkaç bug olsa sanırım çok daha güzel olurdu.

Ses ve Müzik

Oynarken kendinizi yere atın ayağınızı sağa sola çarpın ve kendi kendinize efekt yapın. Çok daha iyi olur.

Oynanabilirlik

Oynanabilirliğin nasıl olduğunu size aktarabilmek için oyunu oynamayı denedim ama oynanmıyor...

Atmosfer

Atmosferi sağlamak için her şey var. Ama bunları birleştirecek birilerine de ihtiyaç olduğunu hiçbir zaman unutmayalım.

LEVEL Notu %13

Bu oyun gerçekten bu notu hakkediyor. Oyunu çıkarmadan önce piyasadaki diğer FPS'lere bir baksalardı yaptıklarından biraz utanırlardı.

Min: PII 266, 32MB Ram, 200MB Harddisk

Önerilen: PII 350, 64MB Ram, 200MB Harddisk

Grafik Desteği: Var gibi...

Extra: Yok

Multi: Yok



AGE OF EMPIRES 2 : THE CONQUERORS

Yeni Dünya'ya akın...

Yapım: the third law **Tür: FPS** **Web: www.thirdlaw..com**

Artık her RTS'ye expansion pack yapmak alışkanlık haline geldi. Hatırlarım, bu expansion furyası ilk Warcraft 2'ye "Morecraft" adlı yeni haritalar ve "Tides of Darkness" adlı yeni görev paketi gelmesi ile başlamıştı. Son dönemlerde de aynı gelenek Starcrft : Broodwar ve Tiberian Sun : Firestorm ile devam etti. Aha işte, çıkalı hemen hemen bir sene olmuştu, AOE2'nin de görev paketini hazırlayiverdiler Ensemble amcalar. İnanın kötü niyetimden değil, insan düşünmeden edemiyor "Acaba orjinal oyuna yapacakları yenilikleri koymayıp sonradan bile bile mi ek paket yapıyorlar ?" diye. Ek görevlerin ayrıca satılmasının büyük kar getirdiği bir gerçek. Oyunu alanların hemen hemen tamamının takibinde piyasaya sürüleni de aldığını düşünürseniz -ki bu oyun aylardır Level listesinde bir numara olan AOE2 ise- kazanılan parayı varın siz hesaplayın. Ancak programcıların asıl oyun için düşünüp de yetiştiremedikleri/yetiştirmedikleri projeleri mi uyguladıkları, yoksa gerçekten aradan geçen sürede yeni fikirler mi ortaya çıktığı bizim için cevaplandırılması zor bir soru.





Bakalım bu yeni görev paketi bize ne getiriyor: Öncelikle AOE'nin görev paketi olan The Rise of Rome'a göre (kendileri 4 yeni medeniyet, 5 yeni teknoloji ve 4 yeni birlik içeriyorlardı) bir hayli değişiklik ve yenilik getiriyor(5 medeniyet, 11 birlik, 26 teknoloji). Değişikliklerden kastettiğim ise ara birimde ve haritada yapılan bazı yararlı oynamalar. Bunlara da değineceğim, ama önce huzurlarınızda yeni medeniyetler, gece elbiseleri ile podyumdan geçiş yapacaklar.

HUNLAR

İşte ilk yarışmacımız, Hunlar. Asya'nın bozkırlarında at koşturken Ensemble yetkililerince keşfedildiler. Attila başkanlığında ilerleyen Hunlar'ın en büyük avantajı göçebe olmaları. Hunlar'ın göçebe yaşam tarzı oyuna şöyle yansıyor : Asker sayılarını arttırmak için ev (house) yapmak zorunda kalmıyorlar. Böylelikle hem zamandan hem işgücünden kazanıyorlar, hem de kestikleri ağaçları barrack, stable gibi daha gerekli binaların yapımında kullanabiliyorlar. Şimdi sıkı durun : Hunların özel atlı birliğinin adı Tarkan!! İnanmayan oynasın da görsün (O arkadaki "Kurt da üretiliyor mu, diyen arkadaşla özel olarak görüşecem az sonra!). Tarkan, okçulara karşı çok dayanıklı ve binalara karşı olağanüstü etkili. Eğer agresif bir oyun tarzından yanaysanız Hunlar'ı bir deneyin derim.



KORELİLER

Hunların ardından sırada yıllar boyunca Moğol baskısına direnmiş bir medeniyet, Koreliler'i görüyoruz. Bu vasıfları onları oyunun en sıkı savunma yapan ırklarından biri haline getirmiş. Koreliler'in savaş arabaları (War Mobile) karada, gemi avcısı dev kaplumbağaları (Turtle Ship) ise suda istenen korumayı sağlıyor. Üstelik eline çabuk işçileri sayesinde de kolay yem olmaktan kurtuluyorlar. Duvarcılık alanında çok gelişmiş oldukları için de hem taş madenlerini yüzde yirmi daha hızlı işliyor, hem de kule upgrade'lerini beleşe yapabiliyorlar. Bize de "Adamlar yapmış!" demek düşüyor.

AZTEKLER

Bir sonraki adayımız Aztekler. Bakın, altın işlemeli elbiseleri ile podyumda nasıl birer kuğu gibi süzülüyorlar. Montezuma'nın izinden giden Aztekler rush için uygun seçim olabilir. Her ne kadar atlı birlikleri olmasa da hızlı infantry'leri ile bu açığı kapatıyor-





Birlik adı	Özellikleri (HP/Atak/Zırh/Menzil)
Tarkan	90/7/1/0
Turtle Ship	200/50/6/6
War Wagon	150/9/0/5
Eagle Warrior	50/7/0/0
Jaguar Warrior	50/10/1/0
Conquistador	55/16/2/6
Missionaire	30/0/0/7
Plumed Archer	50/5/0/4
Hussar	75/7/0/0
Halberdier	60/6/0/0
Petard	50/25/0/0

lar. Özellikle Eagle Warrior'lar ve rakip infantry'leri silip geçen özel üniteleri Jaguar Warrior'lar dikkat edilmesi gereken birlikler.

İSPANYOLLAR

Gelelim Yeni Dünya'nın kaymağını en çok yiyen medeniyet olan İspanyollar'a. Tarih, İspanyollar'ın barutunun Aztek mızraklarına karşı nasıl galip geldiğini anlatır. Ne yazık ki, gerçeği yansıtmak için midir nedir, İspanyollar oyunda dengeleri biraz kendi taraflarına doğru bozan ırk olarak görünüyorlar. Özel birlikleri olan Conquistadorlar oldukça güçlüler, ayrıca misyonerler de iyileştirme için büyük destek sağlıyorlar. İspanyollar'ın askeri teknolojide de bir hayli ileri oldukları düşünülürse yalnızca Yeni Dünya'nın değil yeni görev paketinin kaymağını yemek de onlara düşecek gibi gözüküyor.

MAYALAR

Ve işte gecenin son güzeli değerli okuyucular : Aztekler'e yakın bir diğer medeniyet, tarih sahnesinden hiç beklenmedik ve bilinmedik bir şekilde çekilen Mayalar (Demin kurt diyen arkadaş "Hangi Maya, Arı Maya mı ?" esprisini de yaptı, sabret canım yazı hele bi bitsin!). Mayalar, ekonomik ve askeri alandaki ilerlemeleri ile tanınırlar. Tıpkı Aztekler gibi Eagle Warrior'lar üretseler de onları frenzy'ye sokup çılgınca saldırtıyor, önlerine çıkanı alaşağı etmelerini sağlayabiliyorlar. Ayrıca özel birlikleri olan Plumed Archer'lar da hızlı ilerlemeleri ve yüksek yaşam enerjileri sayesinde süvari eksiğini gideriyorlar.

Oyunun getirdiği başlıca yeniliklerden biri işçi kontrollerinde yapılan düzenlemeler. Bu değişiklikler hayatınızı kolaylaştırmaya ve kafanızı daha önemli devlet meselelerine yormanızı sağlamaya yönelik yapılmışlar. Örneğin artık bir ambar (granary) inşa edilmesini emrederseniz, işçiler yapımı bitirdikten hemen sonra çevrede yiyecek toplamaya başlayacaklardır. Bir de tarla yapımını sıraya koyma olanağınız var. Parasını peşin ödediğiniz takdirde sizin yeni bir emir vermenize gerek kalmadan boşalan tarlanın yerine yeni tohumlar dikilecek, bedeli hesabınızdan düşülecektir. Oyunda jungle ve snow olmak üzere iki yeni alan tipi var. Üstelik adamların karda yürüken arkalarından bıraktıkları izler sayesinde o bölgeden yakın zamanda bir ordunun geçip geçmediğini anlayabiliyorsunuz.

ESKİNİN HAKKI ESKİYE...

Neyse ki bu paket yalnızca yeni medeniyetleri desteklemek amacını taşımıyor. Örneğin yeni birlikler arasında en kullanışlılarından birini, intihar saldırısı yapan Petard'ları ele alalım. Özellikle duvarları çökertmek için birebir olan bu birlikleri tüm medeniyetler üretebiliyorlar.Yeni süvari birliği olan Hussar'lar ve piyade Halberdier'ler de tüm medeniyetlere açıklar. Eski ırklara çok yararlı teknolojiler de getirilmiş. Sözgelimi Heresy, sizin convert edilen adamlarınızın o anda ölmesini sağlıyor (Pilavdan dönenin kaşığı kırılsın hesabı!). Haa bir de gemiler için formasyonlar getirilmiş, artık deniz savaşlarında da birliklerinizi istediğiniz gibi sıralayabileceksiniz.

AOE2 : Conquerors'da dört ayrı campaign seçeneği bulunuyor. Attila the Hun'da Attila'nın Galya seferi, El Cid'de asıl adı Rodrigo Diaz olan İspanyol komutan El Cid'in mücadelesi, Monteuma'da ise Aztek imparatoru Montezuma'nın denizin öte yakasından gelen yabancılara karşı direnişi konu alınıyor. Son campaign olan ve paketle aynı adı taşıyan Conquerors'da ise Beşinci Henry, Kızıl Erik gibi tarihin ünlü isimleri ve bir dönüm noktası olan savaşlar bağımsız senaryolar olarak karşımıza çıkıyorlar.

Yalnızca yeni görev ve birliklerle yetinmeyip oynanışta da kolaylık sağlayan bir görev paketi olması yönünden Conquerors oldukça başarılı. En azından sizde "Aynı motor üzerinde bir iki yeni birlik, üç beş de bina çizmişler, bir senaryoya oturtup önümüze koyvermişler" izlenimi uyandırmıyor. AOE2, şu an piyasadaki en iyi üç RTS'den birisi, hatta oylarınıza göre, değil RTS'lerin, mevcut oyunların en iyisi (Bence RTS deyince hala Starcraft ama hadi neyse!). Almanız menfaatinize olacaktır.

Gökhan & Batu

Alternatif

Age Of Empire I

Sayı/Puan — Şubat 98 90/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

AOE2'ye göre büyük fark yok, yeni birlikler, yeni bağırışlar... Yine de grafikler güzel ve hala 2D.

Ses ve Müzik

Motor tabii ki aynı motor ama, karda iz bırakma gibi ince detayların eklenmesi çok şık.

Oynanabilirlik

İşçi yönetimindekiyerinde değişiklikler, teknoloji gelişimine ve çarpışmaya daha iyi konsantre olabilmenizi sağlıyor.

Atmosfer

Tıpkı ırkların özellikleri gibi senaryoların da tarihi temeller üzerine oturtulması oyunu daha gerçekçi kılmış.

LEVEL Notu %80

AOE2 oynayıp sevdiyseniz alacaksınız, başka şansınız var mı ki? Multiplayer da yeni ırklar sayesinde yeni taktikler doğacak gibi görünüyor.

Minimum: Pentium 200, 64 MB bellek, 8MB sabit disk, ghızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 64 MB bellek, 600 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom

Multiplayer: 8 kişi

Grafik Desteği: 1600x1200 32bit

KISA KISA

Oynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

Moorhuhnjagd

Firma: Jhonnie Walker Tür: Tavuk Katliamı Saçmalık Derecesi: 66

Bundan 2-3 sene önce başlayan bir Deer Hunter furyası vardı. Bütün oyun üreticileri insanın doğaya karşı duyduğu özlemi bir kez daha keşfetmiş ve bunun sonucu oyun dünyasını avcılık ve balıkçılık oyunlarının sarması olmuştu. Sonunda Amerikanın en çok satan oyunlar listesinde bir numaraya Deer Hunter oturturken iki numarayı Deer Hunter 2 ele geçirmişti ve hatta üç numarada Deer's Revenge vardı ki korkunç bir oyundu. Ormanda aylak aylak gezen avcıları uzay silahlarıyla avlayan bu geyik önce ki senenin oyun kahramı seçilmişti. Ama Avrupalılar özellikle de Alman'lar bu olaya uyanamadılar. Onların memleketinde hala Quake2, Rainbow Six gibi normal oyunlar oynanıyordu. Ta ki birileri Moorhuhnjagd'ı keşfedene kadar.

Bu oyun temelde bir avcılık oyunu. Ama bu sefer geyik değil tavuk avlıyoruz. Sanırım bunun sebebi az çok bir kuzey ülkesi olan Almanya da geyiklerin sevilmesi. Peki horoz ve tavukları sevmiyorlar mı? Eh bunların Fransa'nın milli sembolleri olduğu düşünülünce bu gayet doğal. Hatta oyunun Almanya sınırları dahilinde bir manyaklık haline gelmiş olmasının en önemli sebebi bu. Şu aralar Almanya'da en çok oynanan oyun açık ara farkla Moorhhunanjak... şey Moornun un... sabır olacak Moooruhngdjak...

Moorhuhnjagd. Aynı zamanda okunması en zor oyun bu olsa gerek.

Şimdi biraz oyunun derinliklerine bakalım. Oyun tek bir haritadan oluşuyor ve sağdan soldan uçan tavukları vuruyorsunuz. Tavuğun size uzaklığına göre her vurduğunuz tavuktan bir puan alıyorsunuz. Hepsi bu. Yani bilgisayar oyunu diye yapılan şey topu topu bu. Neyse ki yüzsüzlük edip oyunu para ile satmıyorlar. Oyun Internet ücretsiz olarak download edilebiliyor. Merak ederseniz www.wkranz.de/lnk/moorhuhn/moorhuhnjagd.htm adresinden çekin.





EMPIRE OF THE ANTS

Firma: YaRabbim Bana Sabır Tür: Börtü Böcük Saçmalık Derecesi: 85

Küçüklüğümde yaramazdım evet kabul ediyorum. Pek çok eylemle, pek çok özel mülke, sokak hayvanına ve arkadaşlarıma zarar verdim. Bir ara semt polisi tarafından sokaklara hakkımda arama ilanı hatta vur emri çıkartılacağı söylentisi üzerine durulmuş gibi görünsem de bunun sadece beni artık uysallaştırmak isteyen ailemin bir yalanı olduğunu anladığımda komşularımızın arabalarının lastiklerini indirmeye, tornavida ila apartman zillerinin sökülp bahçeye atmaya, otomobillerin silecekelerinin kauçukları arasına küçük taş parçacıkları koymaya, bahçelerdeki çiçekleri kopartmaya, sapanla komşu mahalledeki çocukların üzerine taş atıp sonra gizli yerimize çekilmeye hatta kedileri yağlı boya ile boyayıp, boyayı yalan kedilerin zehirlenip ölmelerine (bu sonuncusu kasıtlı değildi tabii ki) bile ön ayak hatta neden olmuştur.





Ama bir şey vardır ki beni derinden etkilemiştir. Karıncalar. Sokakta bazı zamanlarda toprak üstüne karınca yuvaları açıldığını görürdük ve bu karınca yuvalarının ağızlarından aşağı önce kolonya dökerdik sonra kibrit çakıp alev almasını seyrederdik. Yuvadan dışarı kaçışan birkaç yanan karıncadan sonra bir daha o yuvada bir faaliyet görmezdik ve mahallemizi istilacı karıncalardan kurtarmış olduğumuz için kendimizle gurur duyadık. (O zamanlar sinemalarda televizyonlarda "katil karıncaların istilası, katil arıların istilası" gibi filmler çok modaydı ve biz de çocuktuk tamam mı? Ne seyretsek etkileniyorduk. Olayımız bu.)

Yıllardır, işlediğim o vahşetin ızdırabıyla yaşamış biri olarak, bir gün günahlarımın beni takip edip bulmasından korkarım (Patriot-Benjamin Martin-Mel Gibson) (neyse anlaşıldığı üzere ben hala konu ile dalga geçebilecek kadar duyarsız ve olgunlaşmamış bir adamım. Bana her şey müstahak. Bakalım belki on sene sonra adam oluruz... (Oyun?... Kim takar, sallayın gitsin.)

EMERGENCY RESCUE: FRIE FIGHTERS

Firma: İsyanım Var Yaradana Tür: Benim Çilem Dolmayacak mı?
Saçmalık Derecesi: 82

Alev Kapanı filmini seyretmişmiydiniz. Hani sapığın biri, evlere girip duvarların içinde özel bir yöntemle yangın çıkartıyor. Sonra kim o odanın kapısını açsa, kapı bomba gibi patlıyor ve dışarı hücum eden alev kapıyı açan adamı kızarmış fareye çeviriyordu. İşte o sin yerine yenisi gelir" mantığının kurbanıyız da elin gavuru bir tek vatandaşı için uçak gemileri günderip elalemin 3. Dünya ülkesine F-15'lerle, tomcatlarla, deniz komandoları ile operasyon düzenleyebiliyor. Kıskanıyorum işte tamam mı? Ben de öyle değer görmek istiyorum. Ben de, sanki



filmi seyrettikten sonra itfaiye sistemimizin ne kadar yetersiz olduğunu, bir yangın halinde kurtulmamızın ne kadar şans eseri olacağını anlamıştım çünkü elin adamı itfaiye erlerini bile sanki Irak'a dünyanın en değerli insanıymışım gibi hissetmek istiyorum. Aslında suç sizin arkadaşlar. Oturup, derslerinizle uğraşıp, bilimle, buluşlarla, icatlarla uğraşıp, matematikle yatıp fizikle kalakacağınıza, tupes-



girecek özel komandolar gibi donatmıştı. Açıkçası bizim, alevi görünce eriyip itfaiyecinin üzerine yapışan elbiseleri hatırlayınca karamsarlığa kapıldım, korkuya kapıldım. Neden YaRabbim, Neden bizim canımız da avrupalıların amerikanyalılarınki kadar değerli değil. Neden biz, "tohumuna para mı saydım it dölünün, geber- cu ile yatıp hakan ile kalkıyorsunuz. Bu adamlar da sizin onlar için yatırdığınız paralarla gidip porsche alıp, en lüks semtlerde yaşıyor, sonra da ülkelerinden bıkıp elin itlayasına, ingilizyasına gidiyor. Çünkü siz enayisiniz ben napim. Ben de giderim buralardan haberiniz ola. Ya akıllanın Ya akıllanın!

EVEREST

Firma: Naapacan? Tür: Karizma Kazanma Egzersizi
Saçmalık Derecesi:100

Dağcılık günlerim aklıma geldi. Kaçkara tırmanırken kurduğumuz kampta çadırı alev alan ve üçüncü derece yanıklarla zar zor kurtarabildiğimiz sevgili Cem de tabi ki hemen hatırladıklarım arasında. Fredy Kruger gibi, yüzü tamamen yanan ve macun macun olan Cem'in eski görünümüze geri dönmesi üç ayını almıştı. Ve o günden sonra da bir daha ailesi kamplara katılmasına izin vermemişti. Şimdi geriye dönünce neden üniversitenin ilk yıllarında dağcılık kulübüne gidip yazıldık da tiyatro veya ne bilim fakültenin kütüphanesini zenginleştirme kulübüne ya da bölüm hocalarının gözüne girerek kolayca dersleri geçebilme imkanı sunan bilim ve teknoloji kulübüne (aslında bilim ve teknoloji ile tek bağları aldıkları teknoloji dergilerini birbirlerine göstermek olan bir klüptür bunlar...) üye olmadık şimdi anlayamıyorum. Aslında anlıyorum ama dile getirmekten kaçıorum ama madem bir kere itiraflara başladık bu ay, hadi bunu da itiraf edelim. Ben, kızın biri için dağcılığa başlamıştım. Esmer güzeli, uzun boylu, uzun kıvırcık saçları, güzel dudakları ve daha güzel bir gülümsemesi olan bu kız



beni delicesine hayran bıraktığı gibi kendisine bir de aşık etmişti. Yavaş yavaş flörte başladığımız ancak şu anda adını bile hatırlayamadığım söz konusu hatun ile birkaç eğitim gezisine katıldıktan sonra ilk kez konaklamalı bir kamp yapacaktık. Ve bilin bakalım ne dedi bana sevgili hatun (daha yaş on yedi): Çadırda bana kötü şeyler yapmandan korkuyorum!. (Çadır kampında genellikle kampın diğer ucundaki çadırın içindeki adamın sabaha karşı poposunu kaşıma sesini bile duyabilirsiniz, bu arada onu da belirtim!) İşte o gün, o dakika olayımı bitirdiğimi ve söz konusu bayandan da dağcılık kulübünden de ayrılıp, birkaç arkadaşla kendi başımıza sonraları ise tek başıma dağlar tepeler katetmeye başlamışımdır ama belli bir yaştan sonra da şu soru oluştu kafamda: "Deli misin? Bu kadar yol yürü, tırman, ne geçiyor eline. Para mı veriyolar sana salak!" dedim ve gerisin geri takım elbiselerimin ve işimin başına döndüm. O gün bu gündür büyük şehrin betonları arasında bilinçsizce dolaşan kaybolmuş bir ruhumdur. (Oyun mu: Naapacaksın? Git adam ol, oku, kendi oyununu kendin yaz. Bundan iyisini yaparsın!)

Cem Şancı





Metal Gear Solid 2 "Sons Of Liberty"

Snake Abimiz evlendi, çoluk çocuk sahibi oldu ama şu işleri bırakıp bir sigortalı işe giremedi gitti...

Yapımcı firma: Konami **Dağıtım:** Konami **Türü:** Aksiyon - Macera **Bilgi için:** www.metalgear.net

Metal Gear Solid 1999 yılında çıkmış olmasına rağmen, hala en çok sevilen ve oyunlar arasındaki yerini kaybetmedi. Hala da bana bu oyunla ilgili mailllar gelmeye devam ediyor. Peki insanları bu kadar cezbeden yanı ne? Oyun daha önce görmediğimiz kadar güzel bir senaryo üzerine kurulu ve her an hikaye değişiyor. Sıkılmaya zaman bulamıyorsunuz çünkü hareket hiç durmuyor. Mükemmel müzik ve sesleriyle, tam titreşim desteğiyle, aksamayan kaliteli grafikleriyle neredeyse eksiksiz bir oyun Metal Gear Solid. E gayet doğal olarak ta Konami seriye bir yeni oyun daha ekledi. Ne serisi mi? A ah, yoksa siz Metal Gear' ın bir seri olduğunu bilmiyor muydunuz? İşte size sırasıyla sayıyorum:

1- Metal Gear (1995)
2- Snake' s Revenge (1995 - 1999)
3- Metal Gear 2: Solid Snake (1999)
4- Metal Gear Solid (2010)
5- Metal Gear Solid Integral (2010)
6- Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (21. Yüzyıl)

Yani aslında serinin altıncı oyunu yakında PlayStation 2 için hazır olacak. Geçenlerde Konami ve ünlü oyun dizayncısı Hideo Kojima, gelecek yılın tüm platformlardaki en iyi oyunlarından birisini tanıtmak için bir basın bülteni yayımladı. Karakterler tanıtılıyor, Snake geri dönüyor, yüksek riskli yerlere gidiyor, düşman ateş alanına dalıyor, köşede pusuya yatıyor falan filan. E zaten Snake bu atraksiyonları Metal Gear Solid' de de yapıyordu. MGS2' de fark ne olacak o zaman? Metal Gear Solid, oyunlarda sinematik kalite, grafikler ve oyun gerçekçiliği için yeni standartlar gelmesini sağlamıştı. Metal Gear Solid 2' de ise bu standardın en iyi örneğini görebileceksiniz. Solid Snake, açılışta çok gerçekçi görünüyor ve oyunun kendisi de bir o kadar kaliteli.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Yaw Muzaffer Abi baarmasana yaw, duyuyoruz işte...

Daha önce oyunun Manhattan' da geçeceği söylenmişti ancak, New York kıyılarında dev bir yakıt tankerinin içerisinde geçecek gibi görünüyor. Gemi dışındaki sahneler gece ve sağanak yağmur altında olacak ve siz Snake' in saçının ve elbiselerinin yağmurdan ıslanmasını bile fark edebileceksiniz. Karakterlerin gerçek zamanlı ve dinamik gölgeleri olacak. Hatta demoların birinde Snake köşede saklanip adamin gelmesini bekliyor ve adamin kendisinden önce gölgesi görünüp onu ele veriyor.

Genç profesör Hal "Otacon" Emmerich ve ölümcül Revolver Ocelot' da geri dönüyorlar. Alaska' da haşat olan Metal Gear Rex' in planları satışa çıkıyor ve her ülke kendi Metal Gear' ını yapmaya kalkışıyor. Bu makineleri yok edebilmek için bilinmeyen bir organizasyon(muhtemelen FoxHound), bir Rex-öldürücü üretiyor(Metal Gear Ray). Bu alet hemen hemen Godzilla' nın metal haline benziyor.



Ben olmasam dünyayı kim kurtarabilir beauw

Metal Gear Ray, bir tanker ile taşındığı sırada bir grup ajan içeriye sızıp tüm tayfayı öldürürler. Amaçları Metal Gear Ray' i kaçırmak olan bu adamların çarkına çomak sokma işi de Solid Snake' e düşer. Tabi ki hikaye ilerledikçe çok değişik şeyler olacak. Fazla ayrıntılara girmek istemiyorum ancak Solid Snake' in bir üçüncü kardeşinin de piyasaya çıktığını söylemezsem çatlarım.

Oyun öncekinden çok daha mükemmel ve 2001 yılında çıkacak. Tabi ki öncelikle bir PlayStation 2 edinmeniz gerekli. Elime bilgi ulaştıkça sizinle paylaşmaya devam edeceğim. Bye&Smile...

Mega Emin

METAL GEAR SOLID 2 "SONS OF LIBERTY — İLK İZLENİM

Yapımı: Konami

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Playstation 2

İlk İzlenim: Hayranlık uyandırıcı.

Bize Göre: Bitmap grafiklerden oluşmuş bir platform oyunu olan ilk Metal Gear'dan beri serinin kaç oyunu yapıldı, takip edemedik ama Metal Gear Solid olduğundan beri dikkatimizi çeken oyunun konsollara düşmesini sabırsızlıkla bekliyoruz. Bu oyun bir devrim olacak.



Medal Of Honor Underground

PlayStation' ın baba first person shooter' ı geri dönüyor...

Yapım: Electronic Arts **Türü: FPS** **Bilgi için: www.mohgame.com**

Dreamworks' ün, çıktığı 1999 yılından beri yüksek satışa ulaşan ve PlayStation' daki en iyi first-person shooter' lardan olan Medal of Honor isimli oyununun ikincisi yolda. Oyunun yaratıcısı yine Steven Spielberg. Medal Of Honor adında ve bu kalitede bir oyunun nasıl elimize ulaştığına dair iki ipucum var. Birincisi adam çok başarılı ve ürettiği her şey neredeyse şaheser. İkincisi ise Spielberg' ün Yahudi olması ve doğal olarak da Nazilerden nefret etmesi. Sonuç mu: Medal Of Honor!

İlk oyundaki berrak ve hızlı oyuna yeni bir hikaye, yeni fantastik mekanlar ve sürüyle atraksiyon ekleyip Medal of Honor Underground' u yapmışlar. Çok değil yaklaşık bir ay sonra raflardaki yerini alacak olan bu oyunu mutlaka edinmenizi tavsiye ederim. Ben oyunun beta versiyonundaki birkaç bölümü oynama şansına erişebildim. Yeni kahramanımız Manon adında bir bayan. Evet, doğru duydunuz; BAYAN. Hani ilk oyunda Jimmy Patterson" u kontrol eden abla vardı ya, işte onun ta kendisi. Manon Abla, Fransız direnişinin sıkı bir üyesi ve şehri Nazilerin kontrolü altında. Evi yıkılmış, kalbi kırılmış ve en kötüsü de çok zor bir kararın eşiğinde: teslim olmak ya da savaşmak. Hikaye bu noktada başlıyor. Maceramıza İlk Fransız Direniş Kuvveti' ndeki herhangi bir asker olarak başlıyor ve sonradan savaşın kaderini belirleyecek rütbelere geliyoruz.

İlk bölümde Eyfel Kulesine ulaşana kadar Paris sokaklarında dolaştım. Buradan sonra olay değişti, Manon bir kamyona ulaşıp oradan kaçmaya çalışan kardeşini takip ediyordu. Buradaki değişiklik ne mi? İzlemeli, korumalı ve oyundaki yeni "AI buddy" nin korumasını kullanmalısınız. İlginç bir başlangıç denebilir.



Ahtung!!

Aynı Medal Of Honor' da olduğu gibi, oyuncular belli başlı bazı görevleri yerine getirip bölümü bitirmek durumundalar. Oyun boyunca Fransa, Kuzey Afrika, İtalya, Almanya ve Yunanistan' ı dolaşarak 7 görev ve 22 bölümü tamamlayacağız. Bazı yenilikler de gelmiş. Manon, gerçek tanklarla savaşmak zorunda kalıyor. Bu gizli, zekice ve hızlı plan yaparak oynamayı gerektiriyor. Çünkü tankı sadece bir molotov kokteyliyle patlatamıyorsunuz. Tankın topunu, makineli tüfeğini ve paletlerini bozmanız gerekli. Bütün bunları yaparken de tankın ateşinden uzak durmayı başarabilmeniz gerekli. Manon' un Alman İmparatorluğu' nun en gizli yerlerine kolayca ulaşabilmesi için yeni kılık değiştirme modları yapılmış. Şüphe çekmeyen bir ambulans şoförü ya da bir fırıncı olup çaktırmadan ortalığı velveleye verebilirsiniz. Yapay zeka da daha ilerlemiş, düşman Manon' u durdurmak için bastırma ateşi ve takım taktikleri uyguluyor. Bir diğer yenilik ise Nazilerle taşıt araçları üzerinde savaşabiliyor olmanız. Güzel gibi, değil mi?



Oyunda ikisi yeni olmak üzere on iki silah var. Yeni silahlar Alman Keskin nişancı tüfeği ve pistol crossbow. Yeni "buddy AI" özelliği sayesinde sizin yapamadığınız işler konusunda destek alabileceğiniz birisi olacak. Savaşmanıza yardımcı olan, kasaları kıran, bitiremediğiniz görevleri tamamlayan birisinin yardımı iyi olmaz mıydı?

Höt, dunkof!!!

Medal of Honor Underground benden geçer notu hemen aldı bile. Bölümler çok renkli, göz kamaştıran güzellikte. Otantiklik duygusu ve şehir dizaynlarındaki mimari mükemmel. Kendinizi eski Paris' te, İkinci Dünya Savaşı' nın ortasında hissedeceksiniz.

Oyunun multiplayer kısmını oynayamadık ama Dreamworks bu konuda çok özenle çalışıyormuş. Sanırım yine link desteği olmayacak ve multiplayer' dan istediğimiz zevki alamayacağız. E o kadarı kadı kızında da olur. Kendinize çok iyi bakın arkadaşlar, görüşürüz. Bye&Smile...

MegaEmin

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Playstation'ın sınırına kapasitesine rağmen grafiklerin detay seviyesi göz dolduruyor.

Ses ve Müzik

Silah patlamaları, bağırış, çağırış efektleri kadar müzikler de göze çarpıyor. Playstation için tam bir gurur kaynağı.

Oynanabilirlik

First Person Shoter oyunlarının tüm bilinen kolay ve zor yanlarını barındırıyor. Oyunu öğrenmek kolay.

Atmosfer

Tüm değişkenler bu oyunun sizi içine çekmesini sağlıyor. Konunun da sağlam olması atmosferi etkiliyor.

LEVEL Notu %85

Playstation'ın gurur kaynağı olan oyun bilgisayar oyuncularını bile kıskandırıyor. Oynanması lazım.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC Versiyonu: Yok



FINAL FANTASY IX

Ben daha bir öncekinde yere sarkan dilimi toparlayamadan, adamlar diğerini yaptılar da onuncusuna başladılar bile...

Yapım/Dağıtım: Squaresoft | **Türü: RPG** | **Bilgi için: www.squaresoft.com**

Final Fantasy X hala yapım aşamasında ve Final Fantasy IX' un Japonca versiyonu piyasaya çıktı. Bu oyun, Squaresoft' un PlayStation için özel ürettiği üçüncü ve son oyun oldu. Bildiğiniz gibi Final Fantasy VII ve VIII, PC dahil tüm diğer platformlarda daha kötü çalışıyordu. Dolayısıyla bu iki oyun beş milyondan fazla sattı ve PlayStation için en çok satan oyunlar oldular. Bu yılın sonuna kadar dünya ekonomisi çökmezse eğer, Final Fantasy IX' da bu sayıya ulaşacaktır.

Final Fantasy IX ile ilgili asıl sürpriz, oyunun görünümünün tamamen değişmesi olmuş. FF VII ve VIII' te gelecekte geçen net maceralar varken, Final Fantasy IX' da Yoshitaka Amano' nun dönmesiyle çok daha fazla fantezi, kılıçlı ve büyücülü atraksiyonlara girilmiş. Dizayn olarak oyun, yarı renderli fonları ve ilginç karakterleriyle Chrono Cross' a benziyor. Oyunda sekiz karakterle oynanıyor. Bunlar:



Zidane Tribal (16 yaşında)

Bu genç arkadaş çok deneyimli bir hırsız. Zenginlik için çalmak yerine karizmasını kullanarak bayanların kalbini çalmayı tercih ediyor. Ayrıca poposundan çıkan kocaman uzun da bir kuyruğu var.

Vivi Orunitia (9 yaşında)

Kendisinin bu dünyaya ait olmadığını zanneden, utangaç, dokuz yaşındaki bu arkadaş büyük bir kimlik bunalımı yaşıyor ve depresyona giriyor. Her şeye kolayca sinir olabiliyor; özellikle de onun kontrolü dışında gelişen olaylara. Arkadaşlarıyla yakın ilişkileri sonucunda, denemelerinden sonuç alıyor ve hayata pozitif bir bakış açısı yakalayabiliyor. Çok sakar ve onu düşerken sık sık görüyorsunuz.

Edward Steiner (33 yaşında)

Alexandria Krallığındaki Kraliyet servisinde şovalye. Steiner, Prenses Garnet Til Alexandros' un hayat boyu koruması ve çok sevilen bir kimse. Çok iyi kılıç kullanmasına rağmen hala daha iyi bir şovalye olmak için çabalamakta. Prensesin iyi olması onun için hayatındaki her şeyden daha önemlidir.



Garnet Til Alexandros XVII - "Hançer" (16 yaşında)

Garnet, Alexandria' nın genç prensesi. Hayatı boyunca çok fazla ilgilenildiği için hayatı çok iyi bilmemektedir. Başta idealist ve saf olan prensesin hayata bakış perspektifini karşılaştığı genç hırsız Zidane tamamen değiştirir.

Freya Crescent (21 yaşında)

Dragon Şovalyesi tarafından büyütülüp eğitilen ve bir fare klan mensubu Freya, çok yürekli bayan şovalyedir. Ülkesi olan Burmecia' dan sürülmüş, sürekli gezmiş ve neredeyse dünyanın her tarafını görmüş(walla ben de söyleyenin yalancısıyım). Brahne Burmecia' ya saldırdığı zaman insanlarının yardıma ihtiyacı olduğunu fark eder ve yardıma koşar.

Eiko Carol (6 yaşında)

Ebeveynleri öldükten sonra canavarları çağırabilen büyücüler tarafından büyütüldü. Bu ilgi altında Eiko büyü yapmayı ve diğer yeteneklerini çok geliştirdi. Daha sadece altı yaşında olmasına rağmen, Eiko çok kıymetli bir küçük kızdı. Hayvanların düşüncelerini okuyabilme kabiliyetini edindi. Ayrıca çok kibar da bir kız olan Eiko, büyüklerini sayar, küçüklerini de çok severdi.

Amarant Coral (26 yaşında)

Daha önceleri Salamander olarak bilinen Amarant, yalnız yaşayan bir aware ve bir kiralık katildir. Koçum gettin sen, seni bana havale ettiler, ben kiralık katil Amarant (anlayana sivrisinek olayı:). Zamanının çoğunu tek



güvendiği silahı olan vücudunu geliştirmekle geçirir. Kimseye güvenmez ve gereksiz olan hiçbirşey yapmaz. Çok ince düşünen birisiydi ve hep ölümden tek kurtulan olmaya çabalardı. Bu çabası hala sürüyor.

Quina Quen (Yaşını o kadar sordum söylemedi)

Qu clan' in bir parçası olan Quina' nın hayatındaki tek amacı yemek ve arkasında evlatlar bırakmak. Quina' nın en sevdiği yiyecek kurbağa fakat genelde çiğ yemeyi tercih ediyor.

Regent Cid

Cid, Lindblum' un hükümdarı ve bilimsel zekasıyla olduğu kadar komik kişiliğiyle de göze çarpan birisi. Onun hava taksileri ve uçan gemilerine benzeyen sayısız icatları, Lindblum' u, dünyadaki en yüksek teknolojiye sahip krallık haline getirdi.

Kuja

Kuja, Alexandria Kraliçesi Brahne' ye yüksek kalitede sihirli silahlar sağlardı. Nereden geldiği bilinmiyor fakat Brahne' nin istilasındaki ana beyin o.



Kraliçe Brahne

Alexandria' nın hükümdarı, son zamanlarda çok garip davranmaya başladı. Onun iyi bilinen kibarlığı yerini güce olan deli bir açlığa bıraktı. Dünya devletleri arasındaki narin denge, Brahne' nin birden bire büyülü canawarlardan oluşan bir orduyu barışçıl komşularının üzerine salmasıyla bozuldu. Ayrıca çok şişman ve Janet Reno' dan bile daha aptaldı.

Tabi ki "cast" in tamamı bu kadar değil. Hikaye, şeytani bir kraliçenin dünyayı ele geçirme hırsını ve bir grup haydutun onu durdurma çabalarını, epik bir yön katarak anlatacak gibi görünüyor. Her kaliteli RPG senaryosunda olduğu gibi burada da hiçbirşey göründüğü kadar basit değil. Her an her şey bir anda değişebiliyor. Daha önceki birçok Final Fantasy' de olduğu gibi, yine tanrılar ve yaratıklar asıl karakterler ve sizin en büyük silahlarınız. Bu kez, Odin ve Bahamut gibi karakterler, hikayede çok daha önemli roller oynuyorlar. İkisi de zaten yaratık olan Bahamut ve Odin, düşmanlarını kendi ateşleriyle yakmakta veya sekiz ayaklı atlarıyla kovalattırmaktadırlar. Oyunda Prima Vista denen önemli bir de tiyatro var. Oyunda burası bir grup hırsızın elinde. Oyundaki diğer mekanlarda olduğu gibi burada da ulaşılabilecek bir sürü bölüm var. Damlara bile çıkabiliyorsunuz.



Bu seriyi yeni alanlar için dövüş kısımları çok gerçekçi ve eğlenceli gelecek, çünkü bizim ve düşmanlarımız saldırıya hazır olabilmek için farklı zamanlara ihtiyaç duyuyorlar. Temel olarak enerji barı dolduğu anda karakter saldırmaya hazırdır ve o karakterin özelliklerine göre büyülü eşyalar veya sihir kullanabilir. Daha da ötesinde oyundaki karakterler işlerine göre sınıflara ayrılmış durumda. Yani karakterlerin hırsız, şovalye veya büyücü gibi sınıfları var. Yine de kendi özelliklerini oyun içerisinde geliştirebiliyorlar.

Oyunda altı çeşit eşya ve ekipman var: silahlar, kalkanlar, zırh, aksesuarlar ve armlet. Bu, serideki gelişmeye biraz ters düşen bir özellik çünkü VII ve VIII' de karakter aksesuarlarına verilen önem azaltılmıştı. Kullandığınız her eşya veya silah karakterinizin niteliklerini belirli şekilde etkiliyor. Örneğin, bir bracelet, 10% HP artış sağlıyor. Bununla beraber, HP ve SP' den başka modifiye edilebilen dokuz nitelik daha var: hız, dayanıklılık, büyü, saldırı gücü, savunma gücü, kaçma, büyüyle savunma ve büyüyle kaçma. Eşyaları bulmak için genel olarak bol dikkat ve araştırma gerekiyor du. Şimdi ise alanları dolaşırken karakterinizin kafasında bir ünlem işareti çıkıyor. Bunun anlamı "bak, burayı araştır koç, bişşiyler çıkabilir" demek oluyor.

Sonuç olarak, Final Fantasy IX, Squaresoft' un FFVII / VIII ve Chrono Cross gibi oyunları yanında pek de bir devrim özelliği taşımıyor. Ama yinede PlayStation' daki en etkileyici oyunlar arasındaki yerini alacak. Bence Final Fantasy IX' da bir şaheser ve mutlaka alınmalı bir oyun, fakat Final Fantasy VIII' den sonra fazla bir şey beklememenizi tavsiye ederim. Bye&Smile...

Mega Emin

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Söylenecek bir şey yok. Ne videolar ne de oyun içi grafikler... Tartışmasız on numara!

Ses ve Müzik

Hala konuşmaların yerine konuşma balonları ve müziklerin yerine de midiler var. Tabi ki yer kaplamasın diye.

Oynanabilirlik

Kontroller kolay ve basit ama oyunu oynamak, hele de bitirmek herkesin harcı değil doğrusu.

Atmosfer

Squaresoft onca fantastik mekanı nasıl yaratıyor hala anlayamıyorum. Bu insanların nasıl bu denli bir hayal gücü olabilir?

LEVEL Notu %92

Final Fantasy 8' den daha güzel değil ama yine de bir başyapıt. Bu tarzı sevenler kesinlikle kaçırmasın.

- CD sayısı: 4
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog joypad desteği: % 50
- Dual Shock desteği: % 70
- Link desteği: Yok
- Multi Tap desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok
- PC versiyonu: Yok



CONSOLE MASTER

Playstation için bir dolu incik cıncık.

Efenim hepinize cümleten iyi akşamlar. Efenim yüksek müsaadelerinizle çok kısa zamanınızı alıp sizlere çok kıymetli bilgiler vermek istiyorum. Efenim, şu elimde görmüş olduğunuz son derece şık ve bir o kadar da kıymetli konsolumuz, sizlerin eğlencesi için özel olarak nasa tarafından tasarlanmış olup, her türlü oyun, cd, kaset vesaire çalıştırmaktadır. Ayrıca yanında firmamızın hediyesi olan memoli kartlardan tam ikki adet mevcuttur. Aletimizin kırkbeş sene paslanmazlık garantisi vardır. DVD oynatır, halı çırpar, yemek yapar, indernetten alışveriş bile yapar. Evit efendim, arzu eden, gormek isteyen görebilir...

-Höt, yine mi sen be adam? Seni bi daha vapurlarda görmiycem demedim mi ben ha? Ne satıyon la gene? Mehmet, yık şunun tezgahını, bunu da al, Bakırköy' e sevkedecez...

- Tabi amirim.

- Abi yanlış anladın, dur bak, bi dakka, izah edeyim, ya abi bıraksana tişörtümü ya...

İşte yine ben. Benden hala sıkılmadığınız gelen maillarınızdan belli. Hepinize çok teşekkür ederim. Bu ay size, Sony, Sega, Nintendo ve Microsoft' un yeni jenerasyon konsollarından bahsedeceğim. Bu dört makinenin üçü henüz piyasaya sürülmediği için bilgilerin doğruluğu konusunda garanti veremem; her geçen gün değişiyor çünkü. Hadi bakalım kim, kiminle, nerede, ne yapıyor...



PlayStation 2 - Dreamcast - Dolphin - X-Box

Sony PlayStation 2, bir yıllık beklemeden sonra Japonya' da satışa çıktı. Çıkmasıyla da olay ya-



rattı. Fakat bu modelde ufak tefek problemler vardı. Avrupa ve Amerika' da çıkacak modelinin ise problemsiz ve geliştirilmiş haliyle Kasım ayında elimize ulaşacağını biliyoruz. Makine çok kuvvetli İşlem, grafik ve ses özelliklerine sahip. DVD formatını tam destekliyor. Daha önceki yazılarımdan bu makinenin ayrıntılarını biliyorsunuz zaten. İnternet



üzerinden yüksek hızda veri alışverişi ve özel bir PS2 link kurulacağı söyleniyor. Kablo modem, harddisk gibi aparatları da var. Dolby Pro Logic ve DTS desteği var. Mp3 de çalıyor. Yapımcıları, bu makinenin konsoldan çok, bir "ev eğlence sistemi" olduğunu söylüyorlar.

Sony PlayStation 2 Sistem Özellikleri

Mikroişlemci: 128 bit "emotion engine"
Sistem saat frekansı: 294.912 MHz
Ana Hafıza: Direk RD RAM



Hafıza kapasitesi: 32 MB
Grafik: "Graphics Synthesizer"
Saat frekansı: 147.456 MHz
VRAM ön bellek: 4MB
Ses: SPU2
İnsan sesleri: 48 kanal plus software
Ses hafızası: 2MB
IOP: I/o işlemci
CPU Core: Playstation CPU+
Saat frekansı(seçilebilir): 33.8688 MHz veya 36.864 MHz
IOP hafızası: 2MB
CD-Rom: 24 hızlı
DVD-Rom: 4 hızlı
Tahmini fiyatı: 400$ civarı
Avrupa' da piyasaya sürülüşü: 4 Kasım 2000
Ölçüleri: 301x178x78mm
Ağırlığı: 2.1 kg
Media: Playstation2 CD-Rom, DVD-Rom,



Playstation CD-Rom
Desteklenen formatlar: Müzik CD' si ve DVD-Video
Slotlar: Kontrol port(2), Memory Kart slot(2), AV çok kablo çıkış, Optik dijital çıkış, USB port(2), PCMCIA kart slot

Peki ya oyun devi Sega ne düşünüyordu? Nintendo 64 nal topluyordu, PlayStation dört yaşına gelmişti ve insanlar hala 32X ve Saturn rezaletlerini unutmamıştı. Acilen bir atak yapılması gerekliydi yoksa bir zamanların konsoldaki tartışmasız lideri Sega silinip gidecekti. Dreamcast isminde 128 bit makine üzerinde çalışmaya başladı. Bu data-bus' a sahip olan ilk konsol Sega' dan geldi. Firma bu makine ile büyük bir atılım yapmak istiyordu. Oyun problemini çözdü ve daha ilk ayında piyasaya elli oyun sürdü. Sony ile anaşmalı olan birçok firmayı kendisine bağladı(mesela Resident Evil' ın son oyunun Dreamcast'' te çıkmasının sebebi Sega' nın CapCom ile anlaşması). Türkiye şartları için konuşmak gerekirse makinenin fiyatı uygun fakat oyunları biraz pahalı gelebilir. PlayStation' da olan çip, Dreamcast' te olmayacak(gibi görünüyor ama belli de olmaz). Bu makine ne cd ne de dvd kullanmıyor. 1 GigaByte' lık veri kapasitesine sahip GDR diye bir disk kullanıyor. Oysa PS2' deki bir DVD' nin kapasitesi 18 GB olacak. Bir de bu GDR' ler, normal cd' lerden bile daha hassaslar. En ufak, belirsiz bir çizik bile GDR' ı tamamen okunamaz hale getirebiliyor. Sega' nın 56k internet ulaşımı var ama kendi online servisi hala hazır değil. PS2' nin çıkışı gitgide yaklaşıyor ve internete kablo bağlantılı bir yayın bandı kuracağının sözünü ver-



miş durumda. Sega ilk ayında yarım milyon sattı. PS2 ise sadece japonya da ilk üç günde bir milyonu aştı. Dreamcast' in memory kartları pad' lerine takılıyor. Virtual Memory Unit isimli aletler ise Pocket Station' lara benziyorlar, hem memory kart, hemde minyatür 8-bitlik oyun makineleri. İçlerinde Sonic falan gibi oyunlar var. Dreamcast' in kontrol pad' leri çok kullanışsız ve yedi düğmeli. Neyse ki Mad Catz



olayı fark edip Dreamcast için daha rahat kollar üretmiş. Dreamcast bahsettiklerim arasında piyasada olan tek makine. PS2 çıktıktan sonra özelliklerini ve şartlarını karşılaştırın ve birisine karar verin derim. Ama ben daha kuvvetlisini istiyorum derseniz X-Box veya Dolphin' i bekleyin(ki ben hiç tavsiye etmem, onların akıbeti daha belli bile değil).

Sega Dreamcast Sistem Özellikleri

Mikroişlemci: Hitachi SH-4
200MHz saat frekansı
360 MIPS (saniyede milyon işlem)
Saniyede 1.4 milyar nokta operasyonu
3D hesaplamalar
Grafik işlemci: NEC PowerVR Second Generation



Saniyede maksimum 3 milyon poligon render oranı
Doğru-perspektif texture haritası
Noktasal, doğrusal, trilinear ve anizotropik Mip-map filtresi
Renkli ışık kaynağı
16.77 milyon renk
Donanım bazlı sis efekti ve texture sıkıştırma
Süper örnekleme
Hafıza bant genişliği: Saniyede 800 MegaByte
Ses İşlemci: Yamaha Süper Zeki Ses İşlemci (aynı anda 64 ses üretebiliyor).
İşletim sistemi: Direct X destekli Windows CE
Ana hafıza: 16MB (8MB SD-RAM x 2).
CD-ROM: 12-hızlı (Maksimum).
İçindeki modem: 33.6Kbps modem.
Fiyatı: $300.

Nintendo ise her zamanki stratejisini izlemeye devam ediyor. Sega ve Sony ile rekabetten her zaman yenik çıktığını iki sene önce fark eden Nintendo, stratejisini değiştirmişti. 32 bitlik PlayStation ve Saturn' den hemen sonra kendi 64 bitlik makinesini piyasaya çıkardı ve makinesini diğerlerinden üstün olarak lanse etti. Böylelikle konsol piyasasında bir yer edindi. Bu kez de, Dreamcast, PS2 ve X-Box adında 128 bitlik üç makine kendilerinden söz ettiriyor ve Nintendo da aynı stratejiyi izlemeye kararlı. Bu üç 128' lik piyasaya çıktıktan hemen sonra kendi 256 bitlik Dolphin' ini piyasaya çıkarıp meyvaları toplama düşüncesinde. Fakat bu söylediklerimi de yanlış anlamayın; bu alet kesinlikle kalitesiz değil, aksine çok yüksek bir teknolojiye sahip. Mikroişlemcisine bir bakar mısınız? Harbiden mikro!



Microsoft X-Box

Nintendo Dolphin Sistem Özellikleri

Mikroişlemci
IBM "Gekko" Processor (IBM Power PC Mimarisinin bir uzantısı)
400 MHz saat frekansı
Yarı iletkenlik: 0.18 mikron Bakır teknolojisi



Grafik
200 MHz saat frekansı
Yarı iletkenlik: 0.18 mikron
Texture, frame ve Z-buffer için 1T-SRAM bulunduruyor.
Sistem Hafızası
Yüksek hızlı DRAM Teknolojisi
Hafıza Bant genişliği 3.2 GB / saniye

Dünyanın bir numaralı yazılım şirketi olan Microsoft, konsol dünyasındaki bu patlamayı fark etti ve kendisi de işe koyuldu. Konsollar için kullanılan teknolojiden biraz daha farklı bir teknolojiyi kullandığı X-Box isminde bir alet üretmeye hazırlanıyor. Şimdi daha önce hiç konsolla ilgilenmemiş bir şirketin, PS2' ye karşı şansı olabilir mi demeyin. Microsoft' un bu konuya ayıracak çooook daha fazla adamı ve parası var. Microsoft amcamın üreteceği bu konsol PC' lere daha yakın olacak. Ne de olsa Microsoft için bilgisayar çok önemli. Aletin işlemci yapısı da, şu anda konsol ve maclerde kullanılan(ve daha hızlı olan) risc mimarisi değil, PC' lerde kullanılan cisc mimarisi. Pentium III 600 mhz işlemci ve NV15 GPU grafik güçlendirici ile PS2' den daha kuvvetli bir konfigürasyon yakalayacaklarını iddia ediyorlar. Şu anda bir PIII işlemci çok da fazla hızlı sayılmaz ama olay grafik kartında bitiyor. X-Box da, Dolphin gibi soru işaretleriyle dolu. Ama benim tahminim şu ki, Microsoftun konsol aletmine girmesi, bir devrim olacak. Bakarsınız iki sene sonra bilgisayar oyun dergisi diye bişii kalmaz , yerlerini konsol dergileri alır ha? Dreamcast gibi Joypad konusunda zorlanacaklarını da zannetmiyorum çünkü Microsoft hali hazırda bir sürü mouse, joystick ve direksiyon setleri üretiyor. Ha unutmadan, X-Box' ta 8 gb harddisk olacak. PS2 de ise 10GB' dan söz ediliyor.



Microsoft X-Box Sistem Özellikleri

600 Mhz Intel Pentium III İşlemci
64 MB 200mhz DDR hafıza (6.4 GB/s bant genişliği)
8 GB Sabit disk
4x DVD sürücü
8 MB memory card
10/100 Ethernet (modem opsiyonel)
USB bağlantısını kullanan dört kontrolör port
Grafik
300 Mhz NV25 NVIDIA core
Saniyede 4.8 gigapixel doldurma oranı
Saniyede maksimum 300 milyon poligon
8:1 texture sıkıştırma desteği
1920x1080 max çözünürlük
DVD ve HDTV desteği
Ses
64 kanal
3D Ses
Midi/DLS2
AC3 decoding
İşletim Sistemi:
DirectX 8 destekli Windows 2000

Mega Emin

DIABLO 2 - MULTIPLAYER

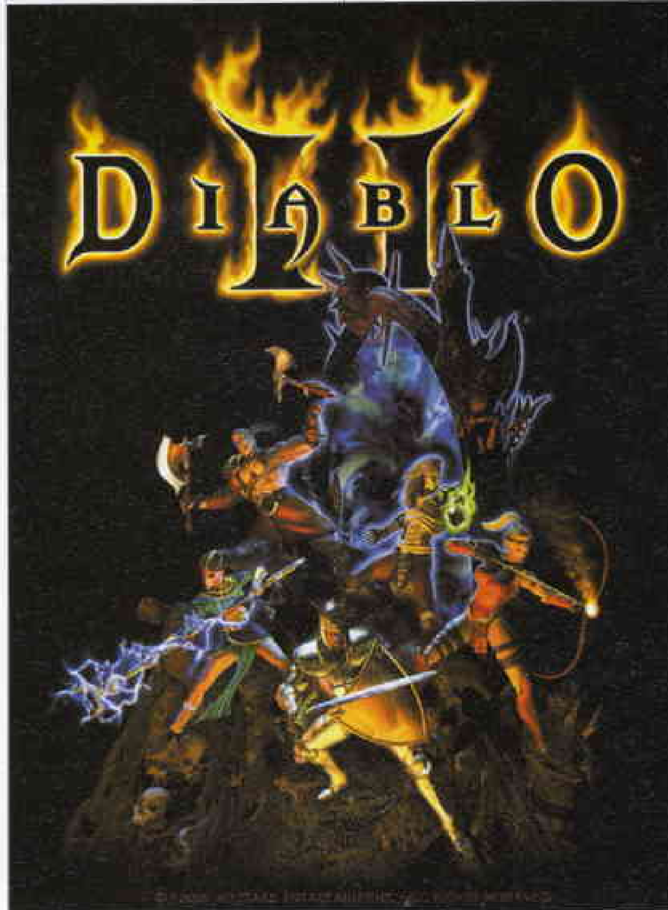
Diablo II'nin bir de multiplayer tadı var...

Eee bir ayda neler yaptınız bakalım Diablo'da? Sanırım çoğunuz oyunu Normal zorluk seviyesinde bitirmişsinizdir. Belki de kimileriniz bunu Nightmare seviyesinde de başarmıştır. Belki de oyunu farklı karakterlerle bitirip oyunun size sunduğu her şeyi görmek istediniz. E peki hiç aklınızdan geçmedi mi şu oyunu bir de multiplayer olarak oynayayım, bakalım nasıl olacak diye. Burada anlatacağım multiplayer evde 2-3 bilgisayarı bağlayıp kurulan bir multiplayer değil de, Blizzard'ın battle.net sunucuları üzerinde oynanan multiplayer olacak. Çünkü bu konu hakkında çok fazla mail aldım. Çoğunuz bağlantı bile kuramadığınızı söylüyorsunuz, bazılarınız ise oyunda bazı kısımları anlamadığınızı. Bunların hepsinin cevabını bu yazıda vermeye çalışacağız.

Niye multiplayer oynamak isteyeyim ki?

Güzel soru. Bu soruya cevap vermek için insanların neden multiplayer oynadıklarına bakabiliriz isterseniz. Öncelikle tahmin edebileceğiniz gibi herhangi bir oyunu multiplayer oynamak çok daha farklı bir zevk veriyor insana. Ama elbette bir Counterstrike'ı multiplayer oynamak ile Diablo 2'yi multiplayer oynamak birbirinden çok farklı iki kavram. Birindeki rakipleriniz yine sizin gibi insanlarken, Diablo 2'de rakiplerinizin büyük bir çoğunluğunu single player'daki gibi yaratıklar oluşturuyor. Peki nedir bunun sihri?

Elbette takım ruhu! Düşünün bakalım. Siz bir necromancer'sınız ve bir paladin ve barbarian ile aynı gruptasınız. Artık Diablo'ya ulaşmanıza çok az kalmış, ama baş belası Oblivian Mage'ler sizi rahat bırakmıyorlar ve üzeriniz ateş ve elektrik büyüleri gönderiyorlar. Tam bu sırada Paladin grubu etkileyecek bir Salvation aurası yapıyor ve gruptaki herkesin element büyülerine karşı direnişi artıyor. Siz Necromancer olarak sizi saran Mage'lerin üzerlerine Amplify Damage ve Life Tap lanetleri yapıyorsunuz. Artık Barbarian onlara her vurduğunda maksimum zarar veriyor ve vurduğu sürece hit point'i artıyor. Aralarından bir büyücü öldüğü anda siz başlıyorsunuz Corpse Explosion yapmaya. Ve kısa süre içinde alanda yalnızca üç canlı kalıyor. Siz, Paladin ve Barbarian.



Tabii ki multiplayer oynamanın herkes için sadece takım ruhu anlamına geldiğini söylersem pek doğru bir saptama olmaz. Bu oyunu sırf para kazanmak için multiplayer oynayan bir sürü insan var. Ebay açık arttırma sitesinde takip ettiğim kadarıyla en son 85. level bir Necromancer ile o zamanlar Europe Realm'de bir numarada yer alan 80. level Barbarian oldukça yüklü fiyatlara satıldılar. Yüklü fiyattan bahsettiğim gerçekten az buz değil, bu tür karakterlerin fiyatları 750$'dan başlıyor neredeyse. Elbette 80. level bir karaktere ulaşmak hiç de kolay bir şey değil, ama insanların oyundan zevk almak yerine hazır bir karaktere para verip onunla oynamasını anlayamıyorum. Sırf bu da değil, her ne kadar son zamanlarda azalsa da Gem satışları bile vardı. Mesela her cinsten birer perfect gem'in 45$'a satıldığını gördüm. Bunun dışında Set Item denilen eşyalar da oyunun para karşılığı satılan yanlarından bir tanesi. Son zamanlarda Frostburn, Ring of Jordan gibi oyunun en iyi itemları da minimum 30$'a satılıyor.

Aklıma gelen son multiplayer oynama sebebi yüksek level bir karaktere sahip olmak. Şunu hemen kabul edelim, single player oynarken 50. level bir karaktere ulaşabilmek bile hiç de kolay değil. Oyunu en az bir kere bitirmiş olanlar bilirler, özellikle 25. levelden sonra level atlamak oldukça uzun zaman almaya başlıyor. Çünkü bir sonraki levele geçmek için gereken experience miktarları giderek artıyor. Örnek verelim: 28. levelden 29. levele geçmek için toplamanız gereken experience puanı 698,434. Ve 29. levele geçtiğinizde o ana kadar toplamış olduğunuz experience puanı 3,902,260. Bunun ne kadar zor olduğunu oynayıp da bu levele ulaşmış arkadaşlarımız bilirler. Şimdi sıkı durun: 48. levelden 49. levele geçmek için gereken experience puanı 3,914,311. Yani 48'den 49'a geçmek için gereken exp, sizin 29. levele gelene kadar kazandığınızdan daha fazla. Satılan o Necromancer'ın 84. levelden 85. levele geçmesi için gereken puan ise 87,098,226. Nasıl? Hoş değil mi?

Peki ama o kadar experience nasıl kazanılır?

Eğer oyunu single player oynuyorsanız kazanılmaz :)) Şaka, şaka. İmkansız gibi görünse de oyunu çok çok uzun süre oynadığınızı ve bunu da Hell zorluk seviyesinde yaptığınızı düşünürsek, eninde sonunda 85. levele ulaşabileceğinizi söyleyebiliriz. Hatta belki inat edip birkaç sene sonra 99. levele bile ulaşabilirsiniz (98'den 99'a geçmek için gerekli exp puanı 291,058,498 bu arada hemen hatırlatayım. Bana mail gönderen bir arkadaş bu konuda çok iddialıydı. Paladin'imi 100. level yapamazsam yaşayamam tarzı birşeyler söylüyordu. Ona şimdiden kolay gelsin diyorum). Ya da sözümü geri alıyorum, bu birkaç senede olabilecek bir iş değil.

İşte multiplayer farkı burada giriyor devreye. Multiplayer oynarken yalnızca karşılaştığınız basit yaratıkları öldürüp experience kazanmıyorsunuz. İstediğiniz insan oyuncuyu düelloya davet edebiliyor ve kazanırsanız hem onun, hem de sizin levelinize göre yüklü bir experience kazanabiliyorsunuz. Bunların hepsini birazdan anlatacağım ama isterseniz öncelikle battle.net üzerinde Diablo 2'nin mantığını kavrayalım. Sürekli adı geçen Server ve Realm nedir, ne değildir, onları bir öğrenelim. Bunun için size doğrudan Blizzard yetkililerine bu konuda sorulan soruları ve onların verdikleri cevapları yazacağım. Benim cümlelerimden çok daha anlaşılır

olacaktır.

S. Realm nedir?

C. Realm, birlikte çalışan bir sunucular sistemidir. Battle.net'teki farklı realm'ler özetle birbirlerinden ayrılmış sunuculardır ve bunların tümü Diablo 2 için ana sistemi oluşturmaktadırlar.

S. Battle.net'in realm'ler halinde olmasının sebebi nedir?

C. Realm'leri kullanan battle.net değil, Diablo 2'dir. Böylece herkes Diablo oynayabileceği hızlı yerel bir sunucuya ulaşabilecek. Bu çok önemli, çünkü Diablo gibi bir oyunda hızlı bir bağlantıya sahip olmak gerekli. Diablo 2'yi diğer online oyunlarla karşılaştırmak lazım. Herhangi bir zamanda bu oyunu online oynayacak en az 50000 kullanıcı olacağın tahmin ediyoruz. Bu kadar kişiyle başa çıkabilmek için sunuculara binecek olan yükü dağıtmalı ve bunu kontrol edilebilir hale getirmelisiniz.

S. Realm'ler neye göre ayrılıyor?

C. Şu anda realm'ler kıtalara göre ayrılmış durumda. Avrupa, Kuzey Amerika ve Asya gibi. Oyuna başladığınızda size en yakın ve en hızlı realm'den haberdar edileceksiniz.

S. Karakterimi bir realm'den diğerine aktarabilir miyim?

C. Şu anda bu teknoloji mevcut değil, ama üzerinde çalışmalar yapılıyor.

S. Kaç çeşit realm var?

C. İki çeşit: Kapalı b.net realm ve açık b.net realm. Kapalı realm'lerdeki karakterleriniz sizin HD'nizde değil, b.net sunucularında saklanır. Bu karakterinizi açık realm'e aktardığınızda, o andaki kapalı karakterinizin bir kopyası HD'nizde yaratılır ve bununla single player olarak oyuna devam edebilirsiniz. Ama açık bir karakterinizi kapalı realm'e transfer edemezsiniz.

Evet sanırım realm olayına yeterince açıklık getirmiş olduk. Peki ama biz Türkler için durum nedir? Oyuna girdiğimizde bir slide show mu izleyeceğiz, yoksa normal bir hızda kardeş kardeş diğer ülkelerden insanlarla oynayabilecek miyiz?

Türkiye ve multiplayer olayı

Diablo 2 beta testine seçildiğimi öğrendiğimde işte aynen bu soruları düşünmüştüm. Nasıl düşünmeyeyim ki, herhangi bir oyunu bırakın yabancı bir sunucuda oyun oynamayı, Türk sunucularında bile oynadığınızda ciddi yavaşlıklar yaşanıyordu. İşte bu kuşkular altında yüklemiştim Diablo'yu. Önce battle.net üzerinde kendime bir account açtım. Sonra karakterimin ismini girmem istendi. Karakterimi de yarattıktan sonra Avrupa realm'ine bağlandım. Açık olan oyunların listesi sağ tarafta görünüyordu. Önce bir tanesine girdim, etrafta benden başka altı Barbarian daha vardı (beta testte mevcut olan tek karakter Barbarian'dı çünkü). Hemen bir test yapmak için sağa sola koşturdum, Rogue Encampment'tan çıkıp birkaç yaratıkla dalaştım. Gözle görülür bir yavaşlık yoktu. Yine de emin olmak için o oyundan çıkıp başka bir oyuna girdim. Oyun yine hızlıydı, hatta bu sefer diğer Barbarian'lardan ikisiyle grup kurup Den of Evil questini bile tamamladık. Açıkçası o gece Blizzard'ın multiplayer olayına iyi bir çözüm getirdiğini düşünmüştüm... Ama bu fikir oyun piyasaya sunulduktan sonra değişti. Stress test yalnızca 100.000 kişiyle sınırlı tutulmuştu ve benim gördüğüm ortalama sayı 15000-20000 oyuncu arasındaydı. Ama oyun çıktıktan sonra bir anda bu sayı inanılmaz derecede arttı ve Blizzard sunucularında ciddi sorunlar yaşamaya başladı. Bir ara Avrupa realm'i artan yoğunluğu kaldıramadığı için bir gün süreyle bakıma bile alındı. Ama neyse ki Blizzard elini çabuk tuttu ve realm'lerini optimize ederek yeniden hızlı bağlantılar sağlamaya başladı. En son oyuna girmeyi denediğimde realm'e bağlantı biraz yavaş oldu ama realm üzerinde açık olan oyunlarda herhangi bir sorun yaşamadım. Ülkemizdeki ISS'lerin hızı stabil olmadığından zaman zaman anlık duraklamalarla karşılaşmanız mümkün. Hatta veri transferi olmadığından bir web sayfasının yarıda kalması gibi, veri transferi olmadığı zaman oyundaki diğer kişilerle irtibatınız da kesilebiliyor. Ama oyun sizin için devam ediyor. Yine etrafta dolaşıp yaratıklarla oynayabiliyorsunuz. Ama eğer bir grupla birlikteyseniz işiniz biraz daha zor. Size güvendikleri bir anda grubunuzdakileri farkında olmadan yalnız bırakmak pek de hoş bir şey değil. Bu uzun paragrafı özetleyecek olursak, Diablo 2'yi multiplayer oynadığınızda sunucu performansının sizi fazla sıkacağını sanmıyorum. Savaşlarınızın çoğu insanlara karşı değil de yaratıklara karşı olacağından, karşı tarafın size bu gecikme nedeniyle üstünlük sağlaması diye bir olay yok. Büyük bir ihtimalle oyundan memnun kalacaksınız. Ama yine de zaman zaman olan lag'ların sizi çıldırtacağına, 10 metre ilerdeki yaratıkların size melee atak yaptıklarına, ilerlerken haritada gözükmesine rağmen birden oyun alanının bitmesine, siz oyununuzu oynarken aslında 5 sn. önce öldürülmüş olduğunuza şahitlik yaparsanız şaşırmayın.

Gelelim az önceki experience konusuna

Diablo 2 deki experience sistemi single ve multiplayer da farklı farklıdır. Önce size single player'ın exp sistemini vereceğim:

SP: Diablo'da aldığınız exp. ilk olarak yaratıkla sizin aranızdaki level farkına bakılarak belirlenir.

Eğer yaratığın level'ı sizinkinden en fazla 5 küçük ya da büyükse o yaratığa belirlenen exp.pointin tamamını alırsınız (burası çok saçma küçük olayını anladım da, kendinizden 10 level büyük bir yaratığı öldürdüğünüzde çok daha fazla kazanmanız gerekirken, aptalca daha düşük exp. kazanıyorsunuz!)

Eğer yaratığın level'ıyla sizinki arasındaki fark 6'sa gerçek exp.in %80'ini alırsınız. Bu yüzde aradaki fark 7 olunca %60, 8 olunca %40, 9 olunca %22.5 ve 10 veya daha fazla olunca %5'e düşer. Eğer karakteriniz 75. level geçmeyi başarırsa normal exp.in yarısını; level 80'e gelirse üçte birini, level 85'e gelirse dörtte birini ve level 90'a ulaşırsa beşte birini alır (buna "Exp. A" diyelim, aşşağıdaki formüllerde kullanacağız). Bu da sanırım 99 level'a gelmenin neden neredeyse imkansız olduğunu açıklıyor gibi sanki, değil mi?

Oyunda özel bir ismi olan süper unique yaratıklar haricinde bir de özel bazı yaratıklar var. Bu yaratıklar normal olanların gelişmiş halleri. Bunların isim kısmında ekstradan Minions (X2 HP), Champion (X6 HP, +2 Level) ve Unique (X8 HP, +3 Level) yazar. Eğer Championları öldürürseniz o yaratığın normal exp.inın üç katını, unique'leri öldürürseniz beş katını alabilirsiniz.

MP: Oyunu multiplayer oynamak demek illa bir partinin içinde oynamak demek değildir. Aynı oyunda sizden başka oyuncular da bulunur ve herkes kendi görevini oynayıp kendi başının çaresine bakabilir. Böyle bir durumda kim yaratık öldürürse onun exp.ını alır.Eğer iki kişi parti olmadan aynı yaratığa saldırırsa son vuruşu yapan tüm exp.ı alır (genelde olmaz bu ama, aynı haritada oynayacaksınız çok yüksek ihtimalle party yaparsanız çünkü).

Bir oyunda karşınıza çıkacak yaratık hazırlanırken ilk önce oyunda kaç kişinin olduğuna bakılır ve yaratığın Hit Point'i o sayıyla çarpılır. Böylece ne kadar çok kişi olursa o kadar uzun vurmk gere-



kir. Buna göre alınan exp. da değişiyor tabii, ama aynı oranda değil. Çok kişili bir oyunda öldürdüğünüz yaratığın exp.ı şöyle hesaplanıyor:

Exp. B = (Yaratığın normal exp.) + [((oyuncu sayısı)-1) X ((2/3)(Yaratığın normal exp.))]

O yüzden parti olmasanız bile daha çok exp. kazanmak için multiplayer oynayabilirsiniz. Ayrıca oyundaki diğer karakterlerle her zaman trade olayına girme imkanınızda var.

Ama eğer parti olursanız, o zaman işler değişir, grup ve takım ruhu tüm silah ve büyülerinize ayrı bir anlam katar, herkes daha mutlu olur. Öncelikle ekranın sol yukarısında grubunuzdaki diğer karakterlerin suratını ve HP'ini görürsünüz. "P" tuşuna basarak herkesin nerede olduğunu anlamanız da mümkün. Aldığınız exp.ların ise oranı şöyle hesaplanır:

Exp. C = (Exp. B) X [(sizin leveliniz) / (oyundaki karakterlerin level toplamı)] X (Exp. A)

Yani grubunuzda kim bir yaratık öldürürse onun exp.ı herkesin level'ına doğru orantılı bir şekilde dağıtılır.

Bunlara ekstradan da eğer yaratığı öldüren son vuruşu yaptıysanız %10'luk bir bonus alırsınız.

ÇOK ÖNEMLİ NOT : Yukardaki party exp. sistemi ancak ve ancak diğer elemanlarla aynı haritadaysanız geçerli. Biriniz Halls of Dead Level 1'de, diğeriniz Level 2'de olsa bile herkes party oynamıyormuş gibi exp. alır. O yüzden eğer party exp.den yararlanmak istiyorsanız, takım arkadaşlarınızla bir şekilde aynı haritada olmaya bakın.

Oyunu bir kere bitirdiğinizde (battle.net üzerinden tabii), hardcore karakter yapabilme imkanınız olacak. Hardcore karakterlerin sadece bir tane yaşam hakkı var. Yani aynı gerçek hayattaki gibi sadece bir defa ölebilirsiniz. Sonra oyun biter ve o karakteri bir daha kullanamazsınız. Hardcore oyuncuları diğer oyunculardan farklı bir ladder'da bulunurlar. Bu bir çeşit sıralamadır ve experience'a göre en iyi 10 kişinin ismi gözükür (ladder'da karakterlerini tüm dünyaya göstermek isteyenler, şimdilik bu hayali unutun; çünkü uydu bağlantınız falan yoksa Türkiye'den hardcore 'da minimum 60. level'a, normal oyundada min. 75. levela gelmek hiç kolay değil!)

Eğer oyunu bir kez bitirirseniz nightmare seviyesinde de oynayabileceksiniz (onu da bitirirseniz hell de). Bu seviyelerde yaratıkların bir sürü özellikler kazanması dışında, her öldüğünüzde exp. kaybetme gibi de bir dezavantaj eklenir. Bu dezavantaj, nightmare seviyesinde bir sonraki level exp.'ınızdan şu anki exp.ınızın çıkartılmış halinin %5'i , hell seviyesinde de %10'udur. Yani 800.000 exp.daysanız ve bir sonraki level 1.000.000 exp.daysa, nightmarede ölürseniz (1.000.000 – 800.000) X %5 = 10.000 exp. , hell 'de ölürseniz (...) X %10 = 20.000 exp. kaybedersiniz.

Exp. konusunda ekleyeceğim son önemli not ise, başka yaratıklar tarafından canlandırılmış yaratıkları öldürdüğünüzde bir daha exp. almadığınız. Yani oh ne güzel canlandırıyor, öldürdükçe yenisi çıkıyor, exp. içinde yüzücem diye sevinenlerdenseniz, boşuna zaman kaybediyorsunuz demektir.

Eğer player killing yaparak experience kazanmak istiyorsanız bir karaktere duel telif etmelisiniz. Bu durumda ikiniz arasında yapılacak bu savaşa dışarıdan hiç kimse müdahale edemeyecektir. Bir 45. level Sorceror, bir 55. level Barbarian'ı yendiğinde kazanacağı experience oldukça yüksek olacaktır. Her karakterin diğerlerine karşı geliştirdiği çeşitli taktikler sayesinde arada level farkı olsa bile kimin kazanacağı belli olmayabilir. Belli bir levele ulaştıktan sonra duel yoluyla (ve biraz da şansınızın yardımıyla) üst levellere ulaşabilirsiniz. Yalnız P. vs. P.'da damagelar ve skiller biraz farklı olacaktır. Eğer skill tanıtımında "enemies" yerine "monsters" yazıyorsa, bu skill'i diğer player'lar üzerinde kullanamazsınız demektir. Ama esas önemli olan tüm silah ve büyü damage'larının yarıya indiği. Hele paladin'in thorns büyüsünü kullanıp tek vuruşta karşısındakini öldürmeyi düşünen uyanıklar hiç sevinmesinler, çünkü thorns skill'i p.vs.p'de sadece 1/10 oranında geçerli. Eğer rakibinizi öldürmeyi başarırsanız, üzerinde ismi, mesleği ve level'ı yazan kulağını, taşıdığı item'ları ve normalde bir yaratık tarafından öldüğünde ne kadar altın kaybediyorsa o kadar altını alabilirsiniz (ama unutmayın ki üzerinde kalan diğer altınlar, normal oyundaki gibi düşmeyecektir, sadece normalde tamamen kaybolan altını yerden toplayabilirsiniz).

Altın yumurtlayan Diablo

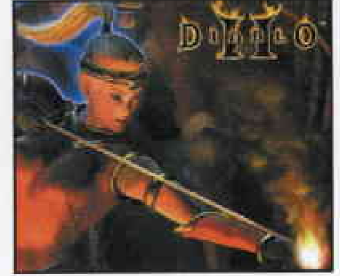
Eğer bir grubunuz varsa oyunda topladığınız altınların daha azının cebinize girdiğini görürsünüz, çünkü aynı exp. gibi toplanan her altın grubun tüm üyeleri arasında paylaştırılır; ama hiç bir şekilde levelları falan baz alınarak değil, tam olarak eşit olur bu paylaştırma. Bunu hiç bir şekilde engelleyemezsiniz. Onlar da alsa, siz de alsanız altınlarınız beraber çoğalacaktır. Ancak yine aynı exp. da olduğu gibi bunun için de aynı haritada olmanız lazım. Haritanın nersinde olduğunuzun hiç bir şekilde önemi yok, ama aynı oyunun aynı levelınızda olmanız şart.

Oyunda toplam taşıyacağınız altın miktarı karakterinizin level'ı çarpı 10.000'dir.

Ve eğer battle.net'ten oynarken ölürseniz kaybettiğiniz altın da single player oynarkenkinden farklı ve acımasız olacaktır. Öyle ki, single player da ölürseniz sadece sizin üzerinizde bulunan altınlardan level'ınız başı 500 altın alınır. Ama multiplayer da ölme gafletinde bulunursanız toplam altınızın en fazla %20 olmak üzere level'ınız kadar yüzde kaybederseniz. Ama önemli olan bu yüzde değil, giden altının toplam altınınızdan olması. Yani üzerinizde hiç altın taşımasanız da kasabadaki sandığınızdan (stash) altınınız azalacaktır (o yüzden bari biraz az gitsin diye her kasabaya geldiğinizde taşıdığınız eşyaların bakımını yaptırmayı öneriyorum, böylece en azından biraz sonra ölürseniz altınınız boşa gitmemiş olur, daha az altın kaybedersiniz) (Bu arada kasabadaki sandığınızın toplam altın taşıma kapasitesi her on levelda bir 50.000 artar. Yani 8. level bir karakterinki 50.000 taşıyabilirken, 52. level'inki 300.000 taşır).

Birazcıkta karakterler için multiplayer taktiklerine ne dersiniz?

Amazon: Bir multiplayer oyunda Amazon yakın dövüşleri



Paladin veya Barbarian'a bırakmalı ve onları uzaktan yapacağı saldırılarla desteklemelidir. Bu yüzden yanınızda iyi bir büyülü yay ve en az üç ok kılıfı taşımalısınız. Eğer Amazon'unuzu yalnızca multiplayer üzerine yoğunlaştıracaksanız Javelin yerine Bow skill'lerine yüklenmeli, ve her ihtimale karşı gruptan uzakta bir saldırı halinde yardımcı olması için de Dodge gibi bir pasif skill öğrenmelisiniz.

Amazon'un atacağı oklar grubundakilere isabet etmeyeceğinden Multiple Shot ve Strafe gibi skill'ler oldukça işinize yarayacak. Eğer yeterince uzakta durursanız, yakın dövüş halindeki yaratıklar sizinle savaşmaya çalışmayacak ve kolay birer hedef olacaklardır.

Amazon ile dikkate almanız gerekenlerden biri ise ping süreniz. Eğer bağlantınız yavaşsa (300ms'den daha yüksek ping zamanınız varsa) nişan almanın çok fazla önem taşımadığı skill'ler size daha çok yarar. Mesela Multiple Shot ve Strafe atıldıklarında bir hedefe isabet etme ihtimali daha yüksektir, veya Guided Arrow hedefi kendiliğinden bulacağından nişan almanıza gerek yoktur. Freezing Arrow'da yaratıkları dondurarak yakın dövüşteki grup elemanlarınıza bonus sağlayabilir.

Barbarian: Bir barbar olarak göreviniz grubun kas elemanı olmak. Grupla dolaşırken daima en önde olabilir ve saldırıları ilk olarak karşılayabilirsiniz. Eğer grubunuzda uzaktan saldıran kişiler varsa, yaratıkların güçlü olanlarını onlardan uzak tutabilir ve onları destekleyebilirsiniz.





Hangi skill'leri seçeceğinize gelince. Bir kere o büyü ile ilgili olan skill'leri diğerlerine bırakın. Sizin önceliğiniz direk saldırı ile ilgili olanlar –mesela Bash- olmalı. İleri ki seviyelerde öğrenebileceğiniz Leap Attack ve Whirlwind gibi skill'ler de grubunuzun (ve sizin) çok işine yarayacak.

Eğer yüksek lag'e sahip bir oyundaysanız özellikle dikkat etmeniz gereken bir durum var. Oyunun aniden bir anlık yavaşladığı durumlarda savaş ortamından uzakta olan karakterler çok fazla etkilenmezler, ama size olayın tam ortasında olduğunuz için zor bir savaşta kendinizi ölmeye yakın bulabilirsiniz. Böyle durumlarda grubunuzdaki biri town portal yapmayı akıl ederse, cesedinize hemen ulaşabilirsiniz. Aksi halde biraz koşmanız gerekecektir.

Necromancer: Siz grubun destek elemanısınız. Elbette Barbarian ve Paladin gibi ön saflarda savaşabilirsiniz ama oyunda ilerleyip çok güçlü yaratıklarla karşılaşınca, sizi bir fare gibi öldürebildiklerini göreceksiniz. O yüzden yapmanız gereken savaş ortamın-



dan biraz uzakta durup yaratıkların yanına bir Blood Golem yaratmak ve biri öldüğü anda da Corpse Explosion ile katliam yaratmak.

Lanetlerinizi kullanmaktan sakın çekinmeyin. Bir grup yaratığın üzerlerine yapacağınız Amplify Damage ve Life Tap lanetleri, onlara yakından saldırmakta olan elemanlarınıza çok yarayacaktır.

Kullanabileceğiniz bir diğer taktik ise yaratıkların bir kısmının dikkatini yakın dövüştekilerden çekmek veya kendinizden uzaklaştırmak için kullanabileceğiniz Blood Golem + Iron Maiden kombinasyonu. Blood Golem'e saldıran yaratıklar size hayat kazandırırken, Iron Maiden yaratıkların verdikleri zararın iki katını kendilerine almalarına ve çabucak ölmelerine neden olabilir.

Eğer uzaktan zarar verme işine siz de katılmak istiyorsanız Bone Spear skill'ini de rahatça kullanabilirsiniz. Yüksek level'lerde oldukça zarar veren bir skill bu.

(Zaten summon ettiği yaratıklar sayesinde savaştan uzakta kalıp da exp. alan necromancer ırkı hardcore ladder'ında en iyi ilk üç sırayı paylaşıyor)

Paladin: Paladin kesinlikle bir multiplayer için yaratılmış bir karakter. Zaten Diablo 2'nin kılavuzunda da onun grubunun doğal lideri olduğu belirtilmiş. Gerçekten de auraları sayesinde grubun-



dakilere aşırı derecede yardımcı olabilen bir karakter. Bu yüzden auralarınızı ne zaman, nasıl kullanacağınızı iyi bilmeniz gerekiyor.

Paladin yakın dövüşte de oldukça iyi olduğundan Necromancer ve Sorceror gibi kolay zarar görebilen karakterleri koruyabilir ve onların yakınında yer alarak auralarından faydalanmalarını sağlayabilir. Prayer gibi hayat arttırıcı, Meditation gibi mana arttırıcı auralar özellikle bu tür büyü ağırlıklı, fiziksel olarak zayıf karakterler için her zaman çok yararlı olacaktır.

Bu auralar içinde en yararlılarından birinin Thorn olduğunu fark edeceksiniz. Thorn aurasını kullandığınızda lag sebebiyle doğru dürüst nişan alıp da vuramadığınız yaratıklar size vurduklarında verdikleri zararın üç ve daha fazla katını kendileri görecekler. Özellikle Necromancer'ın Iron Maiden'ı ile birleşince yaratıklar size vurduklarına pişman oluyorlar.

Sorcerer: Yakın dövüş denildiği zaman en kuvvetsiz karakter olan Sorceror, multiplayer oyunlarda harikalar yaratabiliyor. Özellikle de eğer dövüştüğünüz yaratıklar arasında diğerlerini diriltebilen bir yaratık varsa, diğerleri bu minion'larla uğraşırlarken ona bir Ice Blast fırlatıp yavaşlatabilir ve sonra da bir Fireball ile işini bitirebilirsiniz.

Özellikle Soğuk tabanlı büyüleriniz oyundaki grubunuz için farz olacak. Bu sayede yaratıkları dondurabilirsiniz, ve yakındaki elemanlarınız hiçbir saldırıya uğramadan onların işlerini bitirebilirler. (zaten oyunda ilerlemek isteyenler için, ilerki levellarda yaratıkların tüm elemental damagelara karşı resistance'ı olunca göreceksiniz ki, sadece cold sınıfı büyülerde rakibinizin resistance 'ını düşüren mastery var). Blaze ise single'daki kadar işinize yaramayacaktır. Warmth, Glacial Spike, Fire Wall favori büyüleriniz olsun.

Eğer lag'e yakalanırsanız hemen Teleport büyüsü kullanarak savaş alanından uzaklaşın, aksi halde kendinizi çok çabuk ölmüş



durumda bulabilirsiniz. Böyle durumlarda Nova ve Fire Wall gibi büyüler de lag sırasında size yaklaşacak yaratıkları yeterince oyalayacaktır.

Tabii ki oyunu böyle netten oynayabilmek için orjinaline sahip olmanız gerekiyor. Hiç bir şekilde kopyasıyla oynayamayacağınız oyunun orjinali de ne yazık ki Türkiye'de bulunmuyor. Geriye tek bir seçenek kalıyor yurt dışından getirtmek. Benim (Gökhan) yol parası dahil 52$ getirttiğim firmayı herkese tavsiye ederim. Normalde 3 haftada gelmesi gerekirken 12 günde gelen oyunu www.cdmag.com adresinde bulacağınız chips&bits firmasından getirtebilirsiniz. Gördüğüm kadarıyla benzerlerinden daha ucuz ve daha hızlı bir yer.

Diablo II sizin de göreceğiniz gibi anlat anlat bitmez. Size fazlasıyla yardımcı olduğumuzu düşünüyoruz, yine de her sorunuzu oyun içi de olmak üzere her derdinizi dinleriz, buralarda olacağız, ama hangi zorluk seviyesinde oluruz bilmem.... ;)

- Eser Güven
- Gökhan Habiboğlu



ICEWIND DALE

Baldur's Gate'in kardeşi için taktikler

Sonunda çok uzun zamandır beklediğimiz Icewind Dale'e kavuştuk. Açıkçası ben Baldur's Gate ve Torment'tan sonra yine bu türde bir oyunu sabırsızlıkla bekliyordum. Benim için bu tür oyunların ayrı bir önemi var, çünkü strateji yazısı yazmak için oyunda var olan tüm quest'leri bulup oynamaya çalışıyorum (ee, tabii kalkıp da yalnızca oyunu bitirmek için gerekli olanları oynasam adam gibi bir strateji yazısı olmaz), ve böylece oyunun bir oyuncuya sunduğu her şeyi de görmüş oluyorum. Eğer siz de bu yazıyı takip ederseniz, oyunda görmediğiniz bir şeyler kalmayacaktır. Bu yazıda, oyunda vereceğiniz en önemli kararlardan olan karakter yaratımı hakkında yeterli bilgiye sahip olacak ve bu sayılık sayfa sayımız yettiğince oyunda ilerleyeceksiniz. Başlıyoruz...

KARAKTER YARATMAK

Bir FRP oyununun en önemli kısmı. Icewind Dale'de oyunda kullanacağımız grubu baştan belirliyoruz, oyun sırasında BG'de olduğu gibi grubumuza herhangi bir NPC katılmıyor. Ama oyun sırasında istediğimiz karakteri silip, yerine başka bir karakter yaratma imkanı var. Tabii bu o karakterin kazandığı tüm experience'ın boşa gitmesi anlamına geldiğinden böyle bir şey yapmak pek mantıklı değil. O yüzden başta oldukça mantıklı düşünüp, içimize sinecek ve oyunda zorlanmamamızı sağlayacak bir grup yaratmalıyız. Bu arada hemen belirteyim, oyunda illa 6 karakter kullanmak zorunda değilsiniz. İsterseniz tek bir kişiyle bile oynayabilirsiniz (tabii böyle bir şey intihar ile eş anlamlı olur). Gruptaki eleman sayısı ne kadar azsa, kazanılan exp. o kadar az sayıya bölüneceğinden kişi başına düşen exp. fazla olacaktır. Ama siz beni dinleyin, 6 kişiden vazgeçmeyin.

Gelelim kuracağımız gruba. Hemen söyleyeyim, oyundaki tüm karakterleri size anlatmayacağım çünkü sanırım hepiniz bir Bard veya Druid'in ne olduğunu, Human ile Elf arasında ne fark olduğunu biliyorsunuzdur. Hem bu bilgilere oyundan da ulaşabilirsiniz. Bunun yerine size grup kurarken dikkat etmeniz gereken noktaları anlatacağım.

Bir kere grupta mutlaka olması gereken dört karakter var. Fighter, Cleric (Druid), Mage ve Thief. Bu karakterler olmadan oyunu bitirmeniz çok zor. Diğer iki karakter için de Fighter tercih etmenizi öneririm, bunun çok yararını göreceksiniz. Oyunda büyü ağırlıklı bir grup kurmak çok mantıklı değil çünkü. Hemen size kendi grubumu söyleyeyim, böylece anlatacaklarım daha iyi anlaşılacaktır:

Dwarf	Fighter	Chaotic Good
Human	Fighter	Chaotic Neutral
Human	Fighter	Neutral Good
Elf	Fighter/Thief	Chaotic Neutral
Half-Elf	Cleric/Ranger	Neutral Good
Elf	Conjurer	Chaotic Good

Gelelim neden böyle bir grup kurduğuma. Dwarf'ların büyüye karşı dirençli olması ve HP'lerinin yüksek olması onları Fighter olmak için uygun kılıyor. Ama gruba bir tane dwarf yeter.

Bir karakteri yalnızca Thief yapmanın bir anlamı yok, çünkü sadece tuzakları etkisiz hale getiren bir karakter oyunda çok da faydalı olmayacaktır. Bu karakterin Bow özelliğine bir iki puan verirseniz pişman olmazsınız. Ben genelde bu karakteri yakın dövüşe sokmuyorum, stealth ile düşmana backstab yaptıktan sonra ana grubun arkasına çekip ok ile saldırtıyorum. Oldukça etkili oluyor. Ayrıca düşman ilk onu gördüğünden genelde diğerlerini takmayıp sadece ona saldırmaya çalışıyor. Böylece FT grubun etrafında çember çizerken, grubum düşmanı hemen öldürebiliyor. Level atladıkça özellikle Stealth özelliğine puan verin. Pick Pockets'e ise vermenize gerek yok çünkü işe yarar bir özellik değil.

Thief için geçerli olan, Cleric için de geçerli. Ama Fighter/Cleric yerine Ranger/Cleric daha ilgi çekici. Çünkü böylece Ranger'ın Charm Animal ve Stealth özelliklerini de kullanabiliyorsunuz. Hem de HP normalden yüksek oluyor.

Mage için yapabileceğiniz iki seçim var. Ya normal bir Mage alacaksınız, ya da Specialist Mage alacaksınız. Size tavsiyem Conjurer almanız. Çünkü hem oyunda bulunan tüm büyüleri kullanabileceksiniz, hem de Specialist olmanın getirdiği bonus büyüleri alacaksınız.

Ayrıca ek olarak Human Fighter'lardan birini Dual Class ile Mage veya Druid olarak kullanmak isteyebilirsiniz. Eğer tercihiniz bu yönde olacaksa bu karakteri yaratırken Mage için Intelligence'ını 17, Druid içinse Charisma'sını 17 ve Alignment'ını True Neutral yapmayı unutmayın. Aksi halde 2. Level'e geçtiğinizde bu sınıfların minimum gereksinimlerine sahip değilseniz Dual yapamazsınız.

Bunların dışında Cleric yerine Druid tercih edebilirsiniz (Turn Undead özelliği olmasa bile daha iyi büyüleri var). Ayrıca oyunda ilerledikçe yalnızca Bard'ın kullanabildiği çok güzel eşyalarla karşılaşıyorsunuz, bu yüzden





grupta bir de Bard olmasını düşünebilirsiniz (Dual Class olabilir mesela).

Alignment'lara dikkat ederseniz hiç Lawful karakter olmadığını göreceksiniz. İşte burası tamamen size kalmış bir seçenek. Ben kurallara bağlı olmayı sevmediğimden Lawful karakter kullanmıyorum. Burada dikkat etmeniz gereken şey karakterlerin Alignment'larının birbirine yakın olmasının iyi olduğu.

(Bu arada belirtmeden geçemeyeceğim. Oyundaki karakter portresi çizimleri gerçekten olağanüstü. Sizi gerçekten oyuna bağlayan en büyük etmenlerden birisi de bu zaten. Mesela female cleric karakterim için kullandığım portre sevdiğim kıza çok benziyor. Hatta adını da İrem'e yakın olsun diye Irene koydum, böylece ister istemez o karaktere bir şey olmasın diye dikkatli oynuyorum. Siz de mutlaka böyle bir şeyler yapın. Oyundan aldığınız zevkin çok daha artacağını göreceksiniz :))

TAM ÇÖZÜM

Yine her zamanki gibi quest'lerden kazanacağınız exp puanlarını yazıda bulacaksınız. Quest'leri mümkün olduğunca ayrı ayrı yazmaya çalıştım. Bazı quest'lerin yardımcı mı, yoksa ana quest mi olduğundan yüzde yüz emin değilim ama ana quest olduğundan emin olduğum quest'lerin başında AQ harflerini göreceksiniz. Oyunda ilerlemeniz için bunlar yeterli. Eğer burada göremediğiniz bir quest olursa lütfen haber verin.

PROLOGUE
Easthaven

● Winter's Cradle Tavern'e girin. Buradakilerle ve barmenle konuşun. Bir kişi size knucklehead verecek. Ayrıca barmen sizden alt kattaki böcekleri temizlemenizi isteyecek. Alt kata inin ve dört böceği öldürün. (1200 xp)

● Haritanın ortasındaki balıkçı kulübesindeki sarhoş balıkçı sizden şarap isteyecek. Pomab's Emporium'a girin ve şarap satın alın. Şarabı balıkçıya götürün. (1200 xp)

● Yine ortada Jhonen ile karşılaşacaksınız. Rüyaları için sizden yardım isteyecek. Haritanın en sol alt köşesine gidin ve buradaki Elisia ile konuşun. Size vereceği kılıcı Jhonen'e götürün (1200 xp). Tekrar Elisia ile konuşun. (1200 xp)

● Balıkçı kulübelerinden birinin yanında Apsel Scrimshander ile karşılaşacaksınız. Kulübedeki kurdu öldürmenizi isteyecek. Kapı kilitli olduğundan Thief ile açmayı deneyebilir veya Fighter'lardan biriyle kapıya saldırabilirsiniz. İçerideki kurdu öldürün. (1200 xp / Apsel's Dagger)

● Sağ alttaki köprüde Damien ile karşılaşacaksınız. Aşağıda goblinlerin olduğunu söylüyor. Ona elinizdeki knucklehead'i verin. (1200 xp)

● Temple of Tempus'a girin. Accalia ve Everard ile konuşup bilgi alın. Hrothgar'ın evine gidin. Evin nerede olduğunu sorduğunuzda herkes söylüyor. Hrothgar'a sefere katılacağınızı söyleyin. Sefere çıkmadan önce Hrothgar'ın verdiği görevi tamamlamamız gerekli.

Sağ alttaki köprüyü takip edip bir yan haritaya geçin. Buradaki kurtları öldürüp mağaraya girin. Bu mağarada Orc'lar ve Ogre'ler var. Mağaranın sol alt köşesinde bir sandıkta Caravan Contact bulacaksınız. Bunu alın ve Hrothgar'a geri dönün (2400 xp). Verdiği listeyi Pomab'a götürün ve Hrothgar'a geri dönün (1200 xp). Artık yola çıkmaya hazırız. [Bu arada Caravan Contract'ı Hrothgar'ın evi ile Tavern arasındaki evde yaşayan fishmonger'a vererek biraz exp kazanabilirsiniz]

CHAPTER ONE
Kuldahar Pass

● Sağ taraftaki Mill'e ulaşınca içeri girin (Kapıdaki goblini öldürmenize gerek yok). Uligar sizden para isteyecek, kabul etmeyin ve onu öldürün. Alt kata inin ve herkesi temizleyin. Bir alt kata ını ve buradakileri de temizleyin. Üst kata çıkın. Yukarı çıkan merdivenlerin eşiğindeki kapıyı açın ve Jermsy ile konuşarak onu dışarı çıkmaya ikna edin. (2400 xp)

● Yukarıda bulacağınız bir evde Ghereg ile karşılaşacaksınız. Başının ağrısı ile ilgili bir şikayeti var bu Ogre'nin. Ona saldırmayın ve onu kızdırmayın çünkü sorununu çözerek exp. kazanabilirsiniz. Kuldahar'daki Arundel ile bu konu hakkında konuşursanız size Ghereg'e söylemeniz için bir ilaç tarifi verecek.

Bunların dışında ayrıca bu haritanın yukarısında Orc ve Beetle öldürüp eşya ve exp. kazanabileceğiniz bir bölge daha var.

Kuldahar

● Haritanın kuzeyine doğru giderken Mirek ile karşılaşacaksınız. Peşindeki iki Tundra Yeti'yi öldürün ve Mirek ile konuşun. Sizden Heirloom'unu bulmanızı





isteyecek. Bunu Vale of Shadows'ta bulacaksınız. Bulup Mirek'e geri getirin. (2400 xp, Sling +1)

● Ortadaki büyük eve girip Arundel ile konuşun. Kuldahar'daki sorunların nereden kaynaklandığını bulmaya çalışacağız ve bunun için ana haritada birkaç kez gidip gelmemiz gerekecek. İlk olarak gitmemiz gereken yer Vale of Shadows.

Vale of Shadows

Burada yapmamız gereken şey Main Crypt'taki kapıları açmamızı sağlayacak olan Sanctum Key ve Gate Key'i bulmak için crypt'leri araştırmak. Resimden bu anahtarları nerede bulacağınızı görebilirsiniz. Harita Ekle: Harita1-ValeOfShadows.jpg Ayrıca Main Crypt'a gitmeden önce Mirek's Heirloom'u da almayı unutmayın. Çünkü henüz Lysan burada değil ve bu sayede burayı daha kolay halledebilirsiniz.

Anahtarları aldığınızda sağ üst köşedeki Main Crypt'a girebilirsiniz. Burasının ilk katında amacımız yine bir sonraki kısma geçmemizi sağlayacak olan anahtarları bulmak. Anahtarların yerini yine resimde görebilirsiniz. Harita Ekle: Harita2-MainCrypt.jpg Bu Crypt'ta açamadığınız bir kapıya ulaşırsanız, o kapının anahtarına henüz sahip değilsiniz demektir. Yine bu katta Mytos ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşurken mantıklı şeyler söyleyin, böylece kan dökmekten kaçındığınız için 3225xp kazanacaksınız. Haritada Mausoleum Key'in bulunduğu yere ulaşmak için duvardaki gizli kapıdan geçmeniz gerekiyor. Bu kapıyı açtığınızda bir Mummy size saldıracak. Mummy, Disease saldırısı yapabilen güçlü bir yaratık ve ölünce 3000xp veriyor.

Artık tüm anahtarlara sahip olduğunuza göre bir alt kata inebilirsiniz. Bu katta da öncelikle etrafta gidebildiğiniz yerlere gidip tüm yaratıkları öldürün. Odalardan birindeki bir iskeletin üzerinden Black Wolf Talisman'ı alacaksınız. Şimdi etrafında çarklar olan kapının bulunduğu yere gelin. Yerdeki büyük üçgenin üç köşesinde birer sütun var. Kapıya en uzak olan sütunun hemen dibinde bir kol göreceksiniz, o kolu çekin. Şimdi çarklı kapıyı açabilirsiniz (bu kapının anahtarı Black Wolf Talisman). İçeri girdiğinizde Kresselack ile karşılaşıyorsunuz. Onunla konuşun. Sizden Frostmaiden Princess'i öldürmenizi isteyecek. Vale of Shadows'a dönüp Mirek's Heirloom'u bulduğunuz yere girin. Burada Lysan'ı bulacaksınız. Onunla biraz konuşunca gerçek kimliğini açıklayacak ve Yeti'leri size saldırmaları için çağıracak. Hepsini öldürün. Kresselack'a geri dönün (13000 xp). Artık Kresselack'ın yanındaki tabutu açıp içindeki silahları alabilirsiniz.

Kuldahar

● Tavern'e gidin ve barmene Lysan hakkındaki gerçekleri anlatın. Onunla konuşurken 2, 3, 1, 1 sırasını seçerseniz Lysan'ın eşyalarını size verecek. Bu eşyalardan biri Mantle of the Coming Storm ve bu oldukça iyi bir giysi.

● Inn'e girin ve üst kata çıkın. Odalardan birindeki kilitli dolapta Eidan's Legacy Ring bulacaksınız. Aşağı inin ve han sahibine bunun hakkında soru sorun. Onu sıkıştırın ve olanları anlatmaya ikna edin. (3225 xp)

● Arundel'e sorunun kaynağının Kresselack olmadığını söyleyin (10350xp). Arundel sizden araştırmanızın sonraki ayağında Temple of Forgotten God'a gidip Heartstone'u bulmanızı isteyecek.

Temple of Forgotten God

Burası iki katlı bir tapınak. Karşılaşacağınız ana yaratıklar Verbeeg'ler, bu yaratıklar oldukça güçlü olduklarından mümkün olduğunca teker teker karşılamaya çalışın. Bu tapınakta çok fazla zorlanacağınız bir yer bulunmuyor. Yapmanız gereken tek şey etrafı temizleyip bir alt kata inmek. Hatta her yaratığı öldürmek zorunda da değilsiniz. Alt kat, bir üst kattan çok daha kolay. Asıl zorlu dövüşleri üst katta yaptık zaten. Bu katta dikkat etmeniz gereken daha önemli bir şey tuzakların varlığı. Özellikle bazı geniş yerlerde fazla sayıda tuzak olabiliyor. Geniş bir holü geçtikten sonra bir köprüye ulaşacaksınız. Bu köprüden ulaştığınız odada Heartstone Gem'in bulunması gerekiyordu ama birileri bizden önce davranmış anlaşılan. Kuldahar'a geri dönün.

Kuldahar

AQ. Arundel'e Heartstone Gem'in kayıp olduğunu anlatın (9750 xp). Arundel'in bu konu hakkında yine bazı şüpheleri var.

Bu şüphelerin doğruluğunu araştırmak amacıyla Dragon's Eye Caverns'e girmemiz gerekiyor.

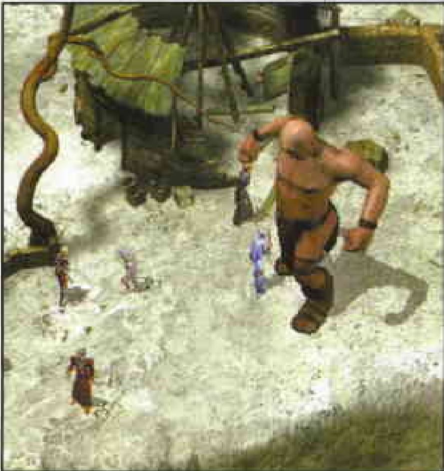
CHAPTER TWO

Dragon's Eye Caves

Dragon's Eye içerisinde bir mağaralar ağının bulunduğu dağın ismi. İçeri girdiğiniz ilk mağaradaki ana düşmanlarınız Lizard Man'ler olacak. Öldürdüğünüz bazı lizard'lar Oil Potion bırakacaklar. Bunları mutlaka toplayın çünkü bir sonraki mağaralarda bunlara çok ihtiyacınız olacak.

Haritanın sağ üst köşesinde oldukça zorlu bir mücadele sizi bekliyor. Bu bölgede Lizard Man King ile karşılaşacaksınız. Onu koruyan birçok normal Lizard Man ve Lizard Shaman var. Burada işe yarayabilecek başlıca büyüler Cleric'in Animate Dead ve Mage'in Summon Monsters büyüleri. Bu büyülere sahip değilseniz bile en fazla birkaç denemede burayı geçebilirsiniz. (Birkaç Oil Potion'ı burada kullanabilirsiniz mesela.) Herkes öldükten sonra güneye doğru devam edin ve gördüğünüz esirlerle konuşun. Bir sonraki mağaraya geçmeden önce bir esir çocuk yanınıza gelecek ve size teşekkür edecek. (30000 xp)

Şimdiki mağaramızın ismi Troll Caves. Trollerle ilgili bilmeniz gereken bir şey var. Trolleri normal yollarla öldüremezsiniz, ancak yerde belli bir süre baygın yatarlar. Yerde yatarlarken onları yakarsanız tamamen öldürmüş olursunuz. Şimdi geçen mağaradaki Oil Potion'ları niye sakladığımızı anlamışsınızdır. Eğer bölümde karşılaştığınız Trolleri birbirlerine yakın bayıltırsanız tek bir Potion ile birden fazla Trollü öldürebilirsiniz.



Bu mağaraya girdiğinizde ilk olarak sol taraftan başlayın. Sol tarafın güneyinde büyükçe bir oda bulunuyor. Bu odada Mother Egenia isminde bir esir var ve bu esiri bir sürü priest koruyor. İlk olarak thief ile stealth yaparak Egenia'nın ve priest'lerin yerlerini tespit edin. Sonra da eğer biliyorsanız Mage'inizle Egenia'nın etkilenmeyeceği yönlere Fireball büyüsü yollayın. Geri kalan priest'leri de teker teker temizleyin. Fireball büyüsünü bilmiyorsanız yine Cleric'inizin Animate Dead büyüsünü yem olarak kullanıp priest'leri temizlemeye çalışın. Egenia'yı kurtardığınızda sizi bu bölüm içinde istediğiniz zaman ücretsiz olarak iyileştirecek. Şimdi başlangıçtan sağ tarafa doğru gidip en güneye ulaşın ve Presio's Cave'e girin.

Presio's Cave

Burada grup grup undead yaratıklarla karşılaşacaksınız. Her bir grupta bir Undead Lieutant (başta sizinle konuşacaklar), bir sürü Cold Wigth ve birkaç Blast Skeleton bulunuyor. Özellikle Blast Skeleton'lara çok dikkat etmeniz gerekiyor. Bunlar bir darbe aldıklarında patlıyorlar ve etraflarına çok fazla zarar veriyorlar. O yüzden bunları gördüğünüz gibi oyunu durdurun (Space), ok kullanarak onları hedefleyin ve oyunu devam ettirip patlamalarını seyredin. Bu şekilde 4-5 grup geçtikten sonra içinde Presio'nun bulunduğu odaya ulaşacaksınız. Burada çok çok dikkatli olun. İçeride bir çok Wigth var ve bunlar grubunuzun ilk gördükleri üyesine Magic Missile fırlatıyorlar. Ayrıca içeride bir çok Poison Zombie de var. Presio ise zaten usta bir büyücü ve sizi gördüğü anda bir sürü büyü kullanmaya başlıyor. Burada da Animate Dead taktiği işe yarayacaktır. Kapının tam önüne Animate Dead yapın ve stealth özelliğini kullanan thief ile kapının yakınına gelin. İçeriyi görebiliyorsanız yarattığınız iskeletleri içeri gönderebilirsiniz. Bu şekilde iskeletleri birer birer içeri gönderin ve içeride birkaç Poison Zombie ve Wigth'in dikkatini çektiklerinde dışarıya, grubunuzun yanına çekin. Peşinden gelen yaratıkları dışarıda rahatça öldürebilirsiniz. Presio dışındaki herkes bitince hep beraber içeri dalın ve Presio'yu öldürün (4000 xp). Thief ile odadaki ve hazinelerdeki tuzakları arayın, bunları etkisiz hale getirip dolaplardaki eşyaları ve Presio's Journal'ı alın.



Bir sonraki durağımız olan Eldathyn Temple'a geçtiğimizde oldukça sakin bir yer ile karşılaşıyoruz. Sanki buraya ulaşana kadar geçtiğimiz mağaralar bir şakaymış gibi. Bizi karşılayan rahip Heartstone ile ilgili sorularımızı yanıtsız bırakıyor ve dinlenmek ve iyileşmek için Sharra ile konuşabileceğimizi söylüyor. Sharra ile konuşun ve dinlenin. Şimdi buradaki her şeyin ne kadar sahte olduğunu anlayacağız. Sharra'nın odasının arkasındaki kapının kilitli olduğunu fark etmişsinizdir. Bu kapıyı Thief veya bir Fighter ile açtığınız an tapınaktaki herkes size karşı düşman oluyor. Çünkü gerçek yüzlerini ortaya çıkardık. Şimdi burada size hemen bir taktik vermeliyim sanırım, çünkü burada gerçekten çok zorlanacaksınız. Bilmeniz gerekenler şunlar: Gizli olan herhangi bir yere girmek istediğinizde büyücüler düşman haline geliyor ve tapınaktaki tüm büyücüler size saldırıyorlar. Nerede olurlarsa olsunlar en kısa yoldan sizin bulunduğunuz kısma doğru geliyorlar. Açılan bu gizli yerler sonucunda Yuan-ti yaratıkları da saldırıyor. Haritanın sağ tarafında bir yerde bulunan üç Summoner durmadan Lizardman ve Troll çağırıyorlar. Şimdi taktiğe kısaca göz atalım. Birinci amacımız tapınaktaki tüm büyücülerden kurtulmak, özellikle de Librarian veya Healer gibi diğerlerinden daha yüksek olanlardan. Sonra Summoner'ları (bir tanesi High Summoner ve bu özellikle diğerlerinden öncelikle öldürülmeli) öldürmek. Son olarak da tapınağın kalanını temizlemek. Tüm bunlar sırasında haritanın kuzey tarafında (hafif batıya doğru) bir odada dinlenmeniz mümkün. Bu odada esir alınmış dört kişiyle karşılaşacaksınız. Siz dinlenirken onlar gözcülük yapıyorlar, başka bir yerde dinlenmeniz mümkün değil. Librarian'ın olduğu odaya girin (kütüphane) ve buradaki kapıyı açın. Bu oda gelen saldırıları karşılamak için en uygun mekan. Büyücüler size düşman olduğu an kapıya bir stinking cloud büyüsü yapın ve gelen herkesi teker teker öldürün. Zaten çoğu buluta girince bayılacaktır. Büyücüler bitince Summoner'ları temizlemek için fazla oyalanmayın, çünkü çağırdıkları troll'ler başınıza bela oluyor.

Evet Chapter Two'nun bitmesine çok az kaldı. Ama bu aylık yerimiz bu kadar, gelecek aya kalan dört bölümün açıklamasıyla tam çözümü bitireceğim. Bu süre içinde takıldığınız yerler olursa bana nasıl ulaşacağınızı biliyorsunuz.

Eser Güven

DEUS EX

Size Deus Ex'i anlayabilmeniz için gerekli olan her şeyi veriyoruz işte. Daha ne istiyonuz?



KARAKTER ÖZELLİKLERİNİN ÖNEMİ

Deus Ex'te temel olarak ustalaşabileceğiniz üç alan var: Hacker'lık, savaş ve stealth. Seçtiğiniz alana gore ister bir odaya sinsice girebilir ve kimsenin kılı kıpırdamadan işinizi halledersiniz, ister o odayı kan gölü haline getirirsiniz, ister aradığınız bılgiyi elde etmek için bilgisayarlardan faydalanırsınız. İşte şimdi bu üç alanda ustalaşmak için neler yapmanız gerektiğinden bahsedeceğiz.

HACKER'LIK SANATI

Hacker'lık sanatında ustalaşmanız demek, aksi halde savaş veya sessizlik yeteneklerinizi kullanmanız gereken alanları bilgisayar alanındaki dehanızla kolayca geçebilmeniz demektir. Bu sayede bilgisayar becerilerinizi geliştirebilir, güvenlik sistemlerinin içine sızabilir, bilgisayar terminallerini ve ATM makinelerini kırarak kendinize avantaj sağlayabilirsiniz.

Normal şartlarda bir güvenlik terminalinin veya bilgisayar konsolunun şifresini bulmak düşündüğünüzden daha uğraştırıcı olabilir ve bunu yapmaya çalışırken sizi fark edebilirler. Ama bir hacker bu şifrelere duyulan gereksinimi ortadan kaldırıp bilgisayar sistemlerinin içine sızabilir ve güvenlik ağına, çeşitli e-mail'lere ve işine yarayabilecek her türlü bilgilere erişebilir. Bunların yanı sıra bir hacker güvenlik kameralarını ve taretleri devre dışı bırakabilir ve kilitli kapıları başka bir alete gerek kalmaksızın açabilir. Eğer pek savaştan yana olan bir tip değilseniz bilgisayar becerisine vereceğiniz beceri puanları sayesinde taretlerden kaçınabilir, tespit edilme riskini ortadan kaldırabilir ve gereksiz yere etrafta bilgisayar şifresi aramaktan kurtulabilirsiniz.

Hacker olmanın avantajları yalnızca bunlarla da sınırlı değil. Bir hacker istediği ATM sistemine girerek keyfine göre para çekebilir ve bu parayı bilgi veya ekipman satın almak için kullanabilir. Becerikli bir hacker gördüğü her ATM makinesine girerek (bunlar genellikle metro istasyonlarında, otellerde, restoran yakınlarında bulunurlar) mümkün olduğunca para çekmeye çalışır ve bu parayı ekipman almak için kullanarak ileride karşılaşabileceği aşırı güvenlikli bölgelerde rahat edebilir.

Bir Hacker'ın Önem Göstermesi Gerekenler

Bir hacker oyuncu ile stealth oyuncusu arasında birçok benzerlik bulunsa da, temel olarak hacker'lık becerilerine fayda sağlayan birkaç önemli nokta bulunmaktadır. Bu özellikleri arttırırken aşağıdaki önerilerden yararlanabilirsiniz.

Hız Geliştirmesi (Speed Enhancement)

Sessiz bir şekilde koşabilmek sizin düşmanlar tarafından tespit edilememeniz için oldukça önemli bir özelliktir, ancak hız geliştirmesi sizin yürüyüş hızınızı arttırır, böylece güvenlik terminallerine ve bilgisayar konsollarına çok daha çabuk erişebilir, taretlerden gelebilecek zararları minimuma indirebilir ve yakındaki düşmanların sizi tespit etme ihtimalini azaltabilirsiniz. Bunların dışında zorlu kısımları geçmek için de koşma ve zıplama taktiğini kullanarak başarılı kaçışlar gerçekleştirmeniz de mümkündür.

Çevresel Dayanıklılık (Environmental Resistance)

Bazı durumlarda güvenlik terminallerine ve bilgisayar konsollarına yapacağınız yolculuklar sırasında radyasyon veya diğer kimyevi maddelerle temas halinde olmanız gerekebilir. Bu gibi durumlarda çevresel dayanıklılık özelliği sizi bu tür maddelerin verebileceği zararlardan koruyacaktır ve emin olun bir hacker çevresel dayanıklılık özelliğinden, bir dalgıç oksijen tüpünün verebileceğinden daha fazla fayda sağlayacaktır.

Güç Dolaştırıcısı (Power Recirculator)

Eğer kendinizi hacker'lık sanatına adadıysanız, zamanınızın büyük bir kısmını kilitli odalarda bioelektrik piller ve tamir robotları aramakla geçireceksiniz. Bu yüzden o andaki enerjinizi mümkün olduğunca en üst seviyede tutmanız oldukça önemlidir. Güç dolaştırıcısı özelliği diğer sistemlerin çok daha verimli çalışmalarını sağlayarak sizi fazla güç harcamaktan ve sürekli ek piller bulma derdinden kurtaracaktır.

Elektromanyetik Alan Kalkanı (EMP Shield)

Güç dolaştırıcısına benzer bir şekilde EMP kalkanı da sahip olduğunuz bioelektrik enerji kaynaklarını EMP saldırılarından (mesela örümcek robotların kullandığı saldırı tipinden) korumaya yardımcı olur ve sizi sürekli fazladan bioelektrik pil arama derdinden kurtarır.

Savaş Kuvveti (Combat Strength)

Eğer yüksek teknoloji silahlarından uzak durmayı tercih ediyorsanız savaş kuvveti özelliğinin size

sağlayacağı yakın dövüş kuvvetinden oldukça faydalanabilirsiniz. Böylece düşmanlarınıza gizlice yaklaşıp onları bir cop veya levye ile etkisiz hale getirebilirsiniz.

Silah Seçimi

Yine biraz önce anlattığım gibi silah seçiminde de stealth oyuncusu ile hacker oyuncusunun arasında oldukça büyük benzerlikler vardır ama bir hacker, stealth oyuncusu gibi kilit açma (lockpicking) ve elektronik (electronics) gibi özelliklere puan yatırmayacağından dolayı, belli cins bir silah becerisine yatıracak daha fazla puana sahip olacaktır. Burada istediğiniz silah cinsini seçebilirsiniz, burada sizin için sınır oyunu ne tarz oynamak istediğiniz olacaktır. Eğer robotları ve kuvvetli düşmanları hemen etkisiz hale getirmek istiyorsanız ağır silahlar (heavy weapons) becerisine puan yatırıp hafif anti-tank silahlarını (LAW silahları gibi tek atımlık roket fırlatıcıları) ve GEP silahlarını (daha güçlü bir roket fırlatıcı) tercih edebilirsiniz. Ya da belki de oyundaki amacınıza uygun olacak şekilde etrafta tespit edilmeden dolaşmayı ve düşmanlarınızdan da yine bu şekilde kurtulmayı tercih ediyorsanız tabanca becerisine (pistol skill) puan yatırıp stealth pistol ve minicrossbow gibi silahları kullanabilir veya tüfek becerisine (rifle skill) puan yatırıp sniper tüfeğinden ve her amaca uygun hücum tüfeğinden (assault rifle) yararlanabilirsiniz.

Taretlerden Faydalanmak

Becerikli bir hacker güvenlik terminallerini aşmakta hiçbir zorluk çekmeyecektir ama bu becerisini kendisine daha fazla fayda sağlayacak şekilde de kullanması mümkündür: mesela savunma taretlerini kendisi için çalıştırmak gibi. Çoğu tarete bulaşmadan geçmeniz gerekirken, bazılarını düşmana (veya herşeye) saldırması için programlayabilir ve düşmanlarınızı bu taretin görüş sahasına doğru çekerek taretin ateş gücüyle tanışmalarını sağlayabilirsiniz. Bunu nasıl yapacağınıza gelince... Mesela dar bir koridordaki güvenlik kameralarını ve taretleri geçmek için bir güvenlik terminalini kullandığınızı farz edelim. Koridordan ilerlediğinizde bir sonraki kısmın girişinde bir bekçi grubu bulunduğunu gördünüz. Bu anda yapabileceğiniz birkaç seçenek var: Mesela bekçilerin sizi görmelerini sağlayabilir, sonra koridordan geriye doğru koşarak hack ettiğiniz taretin düşmanlarınıza saldırmasını sağlayabilirsiniz. Veya düşman yaklaştığı sırada güvenliği hack edebilirsiniz. Hacker'lar taretleri özellikle zorlu düşmanların üstesinden gelmek için ve bu sayede hem cephaneden, hem de sağlıktan tasarruf etmek için kullanmalıdırlar.

STEALTH SANATI

Düşmanlara fark edilmeden çevrelerinde sessizce yapmanız gereken işleri yapmak aslında oyunun en zorlu kısımlarından biridir ve gerçek bir mücadele ister ama bu şekilde aksi taktirde silahlar konusunda uzmanlaşmak için harcayacağınız beceri puanlarını stealth ve hack özelliklerini yönlendirerek çok yönlü bir karakter yaratma imkanına sahip olursunuz. Bu kısımda gizli kalmanın yararlarını ve bu sanatınızı geliştirmek için önem vermeniz gereken becerileri, silahları ve ekipmanları göreceksiniz.

Sessizliği Korumanın Önemi

Deus Ex'te karşılaşacağınız düşman askerleri genellikle çok güçlü ve oldukça akıllıdırlar. Farkında olmadan çıkardığınız bir ses yüzünden bir düşman askeri alarmı çalıştırabilir ve tahmin edebileceğinizden daha kısa sürede tüm asker grubu yerinizi belirlemek amacıyla etrafı araştırmaya başlayabilirler. Etrafta dolaşırken sese yola açacak şeylerden uzak durmaya çalışın, mesela etrafta düşmanın olduğunu bildiğiniz halde sandıkları kırmayın, güvercinleri rahatsız etmeyin, camları aşağı indirmeyin ve güvenlik kameralarının görüş alanında uzun zaman kalmayın. Düşmanların yaklaştığını fark ederseniz çömelebileceğiniz bir yerler bulun, sandıkların veya diğer engellerin arkasına saklanarak kendinizi kameralardan ve düşmanlardan uzak tutun. Eğer bir kamera veya bir düşman tarafından görülürseniz, tam olarak tespit edilmeden kaçmanız için oldukça az zamanınızın olacağını unutmayın. Bekçiler oldukları yerde duracak ve sizin bulunduğunuz yöne (veya sesin geldiği yöne) doğru dikkatlice bakacaklardır, kameralar ön-alarm durumuna geçecek ve robotlar oldukları yerde durarak yerinizi tespit edebilmek için etrafta tarama yapacaklardır. Bu süreler içerisinde eğer bir saklanma yerine geri dönebilirseniz, düşman sizi tespit edemeyecek ve daha fazla ter dökmek zorunda kalmayacaksınız.



Eğitim görevinde de gösterildiği gibi oyun dünyasında bulunan saksılar, kavanozlar, kutular ve toplar gibi çeşitli objeleri kullanarak düşmanın dikkatini başka yöne çekmeniz mümkündür. Objeyi bulunduğunuz yerden daha uzakta bir yere (veya düşmanı yönlendirmek istediğiniz yere) doğru fırlatarak, bekçinin veya robotun dikkatini o yöne doğru çekebilir ve gitmek istediğiniz yere doğru ilerlemenize rahatça devam edebilirsiniz. Bu şekilde gizlice ilerleyerek yalnızca sağlıklı kalmakla ve ilk yardım malzemelerini korumakla kalmayacak, aynı zamanda değerli cephanenizi de çok daha tehlikeli durumlarda kullanmak üzere saklayabileceksiniz.

Bir stealth oyuncusunun daima dikkat etmesi gereken iki şey vardır: o andaki sorunun çözmek için kullanacağı rota ve başka bir sorun çıkarsa kullanacağı kaçış rotası. Çoğu tehlikeli bölgede çeşitli kaçış yolları bulabileceksiniz. Mesela bir yerden kaçmak için yüzebilir, üst üste yığılmış sandıkların üzerlerine zıplayabilir veya duvarların ve yapıların arkalarına saklanabilirsiniz.

Bir Stealth Ustasının Önem Göstermesi Gerekenler

Seçmiş olduğunuz bu zor rolü geliştirmek için kullanacağınız özelliklerin yanı sıra, karşılaşacağınız zorlukları dengelemenize yardımcı olması amacıyla da kullanabileceğiniz bazı özellikler vardır. Bu iki ihtiyacı da karşılamak için yeterince beceri bulabileceksiniz. Eğer düşmanla bire bir savaşmaktan kaçınıyorsanız, aşağıda hangi özelliklere önem vermeniz gerektiği konusunda bazı tavsiyelere bulabilirsiniz.

Mikrofibre Kaslar (Microfibral Muscle)

Bu özellik kol kuvvetinizi arttırarak daha büyük sandıkları ve eşyaları kaldırabilme olanağı verir. Bu özellik bir stealth oyuncusu için çok büyük önem taşıyabilir, sandıkları istediğiniz gibi üst üste yerleştirerek tehlikeli bir bölgede kullanacağınız rotaları tespit etmek için o bölgeye yukarıdan bakabilirsiniz, sandıkları çekmek veya sürüklemek zorunda kalmadan çabucak hareket ettirebilir ve kendinize daha iyi bir koruma sağlayabilirsiniz, büyük sandıkları alıp kapı önlerine, güvenlik robotlarının yuvalarına veya kameraların önlerine koyarak kendinize fazladan sığınma ve koruma yaratabilirsiniz.

Sessiz Koşu (Run Silent)

Sessiz koşunun kullanım amacı aslında çok açıktır. Sessiz kalmak için sürünmek zorunda kalırsanız ilerlemeniz oldukça yavaşlayacaktır ve bu zamanla sinir bozucu hale gelebilir, oysa ki sessiz koşu özelliğine sahipseniz gizliliğinizi koruyarak çok daha hızlı hareket edebilirsiniz. Bu özelliğin alternatifi olan hız geliştirmesi (speed enchancement) özelliğinde bir stealth oyuncusuna inanılmaz derecede yardımcı olabilir, böylece daha hızlı koşup daha yükse-



ğe zıplayabilirsiniz ve alternatif rotalar bularak kaçış şansınızı oldukça arttırabilirsiniz.

Radar Görünmezliği (Radar Transparency)

Eğer birbirinden kuvvetli robotlardan ve güvenlik kameralarından kurtulmak istiyorsanız bu özelliği mutlaka edinmelisiniz. Bu özelliğin en kötü tarafı oldukça fazla bioelektrik enerjisi kullanmasıdır, bu yüzden bu özelliği sadece çok acil durumlarda kullanırsanız iyi olur. Aksi halde gerektiği anda enerji yokluğu sebebiyle görünmezlik sağlayamadığınız için pişman olabilirsiniz. Bu özelliğin alternatifi olarak değerlendirebileceğimiz ortunme (cloak) özelliği de sizi organik düşmanların görüş alanlarından uzak tutacağı için oldukça etkili ve yararlı bir özelliktir. Bunların her ikisi de bir stealth oyuncusuna oldukça yardımcı olabilirler ama robotlar ve kameralar genellikle insan düşmanlardan çok daha fazla zarar verme potansiyeline sahip olduğundan dolayı radar görünmezliği özelliği biraz daha fazla işinize yarayabilir.

Dalgıç Oksijen Tüpü (Aqualung)

Etkili bir şekilde yüzebilme yeteneği size çeşitli anlardan fazladan bir kaçış seçeneği sunabilir, yapmanız gereken tek şey suya atlamak ve tehlike geçene kadar su altında saklanmaktır. Oyundaki birçok bölgede etkili şekilde yüzebilme yeteneği sayesinde zor yerleri rahatça geçebilirsiniz.

Yeniden Yaratım (Regeneration)

Yeniden yaratım özelliği bioelektrik enerjinizi sağlığa dönüştürür ve bir bakıma hem ilk yardım malzemesinin (bioelektrik pil), hem de tıbbi robotun (yardım robotu) yeni bir formunu oluşturur. Yeniden yaratım özelliği sayesinde JC Denton'ı sürekli sağlıklı tutabilirsiniz, bu özellik her tür oyuncu için oldukça yararlı ve etkili olan bir özelliktir.

Casus Robot (Spy Drone)

Benzeri olmayan bu özellik sayesinde JC Denton küçük bir yönetilebilir robot yaratarak etrafı keşfetmesi için ileriye gönderebilir. Bu sayede ilerideki koridorları veya odaları gözleyebilir ve içeride olan bitenler hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Casus robot oldukça hızlı bir biçimde bioelektrik enerjisi kullanır ve geliştirildiği zaman örümcek robotlar ve buna benzer düşmanlara EMP zararı bile verebilir.

Görüş Geliştirmesi (Vision Enhancement)

Bu özelliğin alternatifi olan hedefleme (targeting) bir stealth oyuncusuna çok fazla yarar sağlamaz, hedefiniz hakkında bilgi alabilirsiniz ama asıl amacınız düşmanla bir savaşa girmek olmadığından bu özellik sizi bazı zor durumlara düşürebilir. Oysa ki görüş geliştirmesi özelliği sayesinde duvarların arkasını görebilirsiniz ve bu sırada diğer taraftakiler tarafından fark edilme riski olmadığından bu özelliğin bir stealth oyuncusu için çok daha faydalı olduğu söylenebilir.

Silah Seçimi

Eğer kendinizi gizli kalma sanatına adadıysanız silahlarla çok fazla işinizin olduğu söylenemez ama yine de bazen savaşmanın kaçınılmaz olduğu durumlarla karşılaşacaksınız. Böyle anlarda elinizde doğru aracın bulunması, fark edilmeden yolunuza devam etme şeklindeki amacınızı gerçekleştirebilmeniz için çok büyük önem taşıyacaktır.

Biber Gazı (Pepper Spray)

Elinizde tuttuğunuz biber gazı kutusu sayesinde NSF teröristlerini ve Majestic 12 bekçilerini etkisiz hale getirebilir ve başka bir silah yardımıyla –genellikle levye veya cop gibi bir yakın dövüş silahıyla– işlerini bitirebilirsiniz. Ancak biber gazının kullanımının çok kolay olduğu söylenemez. Etkili olacak kadar biber gazı sıkamadan hedefinizin kaçma ihtimali vardır. Bu yüzden düşmana sessizce yaklaşmalı ve gazı mümkün olduğunca yakından kullanmalısınız. Düşmanınız olduğu yerde kalana kadar püskürtmeye devam edin. Düşman etkisiz hale geldiğinde bedenini saklayarak gizliliğinizi koruyun.

Şok Aleti (Riot Prod)

Bu alet düşmanınıza elektrik şoku vermeye yarar. Kuvvetli düşmanlar üç şoka kadar dayanabileceklerinden birisi üzerinde kullanmadan önce aleti şarj ettiğinize emin olun. Aleti kullanmadan önce düşmana sessizce yaklaşın. Eğer fark edilirseniz siz daha aleti kullanamadan düşman etrafa ateş ederek diğerlerinin dikkatini çekebilir. Bu alet düşmanı etkisiz hale getirmekte son derece etkilidir ancak onu kullanmadan önce sessiz kalmak için tüm gayretinizi göstermelisiniz.

Sniper Tüfeği (Sniper Rifle)

Sniper tüfeği, bir stealth oyuncusun en sevdiği silahtır. Düşmanın kafasına yapacağınız tek bir atış öldürücü olacaktır, ama düzgün nişan alabilmek için tüfek (rifle) becerisine puan yatırmalı veya tüfeğin nişan kabiliyetini artttırmak için silah modifikasyonu çipleri kullanmalısınız. Her şekilde sniper tüfeği saldırı esnasında düşmandan oldukça uzak olmanızı sağlar. Öldürücü bir atış yapamasanız bile büyük ihtimalle yeriniz tespit edilemeyecektir ve hemen ardından ikinci bir atışla yarım kalan işinizi tamamlama şansına sahip olacaksınız.

Minicrossbow

Oldukça etkili bir silaha sahip olmak isterseniz minicrossbow'unuzla beraber uyuşturucu okları (tranquilizer darts) kullanın. Uyuşturucu okları etkilerini anında göstermezler, aradan bir süre geçmesi gerekir. Bu okları kullanırken dikkat etmeniz gereken en önemli şey ilk atışta vurmanız gerektiğidir. Eğer bir ok düşmanın kafasının yanından vızıldayarak geçerse düşman sizin varlığınızdan haberdar olacak ve büyük ihtimalle alarmı çalıştırıp diğerlerini de çağıracaktır. Eğer ilk atışınızda başarılı olursanız düşman yine size bakmaya gelecek



ama bu sırada uyuşturucunun etkisi kendisini göstermeye başlayacaktır. Uyuşturucunun etkili olduğunu düşmanın geri çekilmeye başlamasından anlayabilirsiniz. Düşman bayılınca bedenini taşıyarak gizliliğinizi koruyun.

Stealth Tabancası (Stealth Pistol)

10mm'lik tabanca kadar zarar vermese de stealth tabancası oldukça sessizdir ve biber gazı veya şok aleti tarafından etkisiz hale getirilmiş düşmanların işini bitirmekte oldukça etkilidir. Ayrıca stealth tabancası 10mm'lik tabancadan daha sık ateş edebilir ve şarjöründe daha fazla kurşun taşır.

Maymuncuklar (Lockpicks) ve Çokluaraçlar (Multitools)

Gizli kalmak için çoğunlukla uygun anahtarı veya güvenlik şifrelerini aramaksızın kilitli kapıları açmanız ve güvenlik sistemlerini geçmeniz gerekecektir. Bir stealth oyuncusu, oyun dünyasında bulacağı maymuncukları ve çokluaraçları en verimli şekilde kullanabilmek için elektronik (electronics) ve kilit açma (lockpicking) becerileri üzerinde yoğunlaşmalıdır. Bu becerileri her geliştirdiğinizde, elinizdeki araçları daha verimli ve etkili biçimde kullanabileceksiniz. Mesela önceden dört maymuncuk gerektiren bir kapı, gelişmiş kilit açma becerisi sayesinde iki maymuncukla açılabilir. Kilitli ve güvenlik korumalı kapıları açmak, oyunun yeni kısımlarına çok daha çabuk ulaşmanızı ve aksi halde bulmanız mümkün olmayan cephane ve ekipmanları bulmanızı sağlayabilir. Uygun bir anahtar veya şifre için etrafta araştırma yapmak sizi yakındaki bir düşmanın yanına götürebilir ve bu da bir stealth oyuncusu için zor bir durumdur. Bulduğunuz maymuncukları ve çokluaraçları stoklayın be beceri puanlarınızın çoğunu bu beceriler üzerinde kullanın. Diğer puanları da seçtiğiniz silah türü üzerinde kullanabilirsiniz.

SAVAŞ SANATI

Eğer first-person shooter oyunlarından hoşlanan biriyseniz ve bu yeteneğinize güveniyorsanız, JC Denton'ı savaş ağırlıklı bir kariyere sokabilirsiniz. Ancak burada da beceri seçimlerinizi dikkatlice yapmalı ve silahlardan mümkün olan en iyi verimi almalısınız.

Silah Becerisi Seçimi

Bazı oyuncular tüm silah kategorilerinde kendilerini eğitmeyi tercih ederken, bazıları da yalnızca bir veya iki kategori seçerek bu alanlarda ustalaşmayı yeğleyeceklerdir. Burada seçim tamamen size ait olsa da bir veya iki kategoride yoğunlaşmak çok daha avantajlıdır, çünkü envanteriniz sınırlı olduğundan çok fazla silah taşıyamayacaksınız. Özellikle plazma tüfeği, GEP silahı, sniper tüfeği gibi silahlar envanterinizde çok yer kaplayacaklardır.

Tüfek becerisi oldukça cazip bir kategoridir, çünkü bu beceriyle ilgili olan birçok etkili silah bulunmaktadır. Bu beceriyi arttırarak isabet yüzdenizi, verdiğiniz zararı arttırabilir ve bazı silahlardaki doldurma zamanlarını azaltabilirsiniz. Hücum tüfeği ve pompalı tüfek için oldukça yaygın olarak cephane bulabilirsiniz. Ayrıca favori tüfeğiniz üzerinde modifikasyon çiplerini kullanarak isabeti, geri tepmeyi ve doldurma zamanlarını geliştirebilirsiniz.

Tabanca becerisi de yapabileceğiniz iyi seçimlerden biridir, çünkü tabanca tarzı silahlar envanterinizde çok az yer kaplarlar (silah başına bir slot). Minicrossbow güçlü bir düşmanı indiremese bile uyuşturucu amacıyla, hatta ışık kaynağı olarak bile kullanılabilir (böylece bioelektrik enerjisinden de tasarruf etmiş olursunuz).

Ağır silahlar en ilgi çekici kategoridir ve eğer Deus Ex'i yoğun bir savaş ortamında oynamayı düşünüyorsanız bu silahları kullanmak bir gereklilik olacaktır. GEP silahının roketleri güvenlik robotlarını, askeri robotları, taretleri, MJ12 komandolarını ve askerleri harcayabilir. Eğer ağır silahları etkili bir biçimde kullanmak istiyorsanız ağır silahlar becerisini geliştirmelisiniz. Böylece elinizdeki silahla daha hızlı hareket edebileceksiniz, aksi halde kaplumbağa hızında olacağınızdan karşı saldırılar için kolay bir hedef haline gelirsiniz.

Bir Askerin Önem Göstermesi Gerekenler

Savaş Kuvveti (Combat Strength)

Savaş kuvveti özelliği yakın dövüş silahlarının gücünü arttırır ve değerli cephanesini daha zor savaşlar için saklamaya çalışan bir asker için oldukça kullanışlıdır.

Hız Geliştirmesi (Speed Enchancement)

Eğer tehlikeli bir saldırıdan kaçmanız gerekiyorsa hız geliştirmesi özelliği çok işinize yarayacaktır. Artan yalnızca hızınız değildir, bu özellik sayesinde daha yükseğe zıplayabilirsiniz ve düştüğünüzde alacağınız zarar azalır.



Balistik Koruma (Ballistic Protection)

Çoğu düşman hücum tüfekleri ve pompalı tüfekleri gibi balistik silahlar kullanmaktadır. Balistik korumanızı açtığınızda bu tür saldırılara karşı fazladan korumaya sahip olacaksınız. Bu, özellikle ilk yardım malzemeniz azaldığında ve harcayacak fazladan bioelektrik enerjiniz olduğunda çok kullanışlıdır.

Yeniden Yaratım (Regeneration)

Sağlığınızı korumak sizin için çok önemli olacağından bu özellik sayesinde bioelektrik enerjiniz ile yaralarınızı tedavi edebilecek ve sağlık kazanabileceksiniz.

Saldırgan Savunma Sistemi (Aggressive Defense System)

Bu özellik roket silahları da dahil olmak üzere güçlü silahlara karşı ek savunma sağlar. Bunu balistik koruma ve yeniden yaratım ile birlikte kullanırsanız neredeyse yenilmez olursunuz ve en zorlu düşmanınızın karşısına geçip onu favori silahınızla harcayabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken tek şey bu özellikleri için yeterince bioelektrik enerjiye ve yedek pile sahip olmaktır.

Hedefleme (Targeting)

Hedefleme, size hedefinizin durumu hakkında ek bilgi sağlar. Bu özellik bir asker için görüş geliştirmesinden daha iyi bir seçimdir.

Silah Seçimi

Bir askerin önünde seçebileceği el bombası, parça tesirli bomba, EMP bombaları, gaz bombaları gibi yıkım araçlarının da dahil olduğu çok geniş bir silah yelpazesi vardır. Daha öncede belirttiğim gibi belli bir tür silaha yönelip becerilerinizi geliştirmeye başlamak çok işiniz yarayacaktır. Daha sonradan vazgeçebileceğiniz silahlar üzerinde modifikasyon çiplerini kullanarak onları boşa harcamamaya dikkat edin.

Silahlar: Düşük Teknoloji (Low-Tech)

Bir askerin büyük ihtimalle bu düşük teknolojili yakın savaş silahlarını kullanmaya vakti olmayacaktır ama yine de kullanışlı olduklarını söylemeliyim. Eğer sağlık veya cephane durumunuz pek iyi değilse, bu tür silahlarla düşmanı etkisiz hale getirmek işinize yarayabilir. Bu silahlar içinde herhalde en etkilisi şok aletidir, ama o da şarj edilmeyi gerektirecektir. Kılıç, levye ve cop gibi silahlar da etkili olabilir, ama onların potansiyellerinden mümkün olduğunca yararlanmak için savaş kuvveti özelliğine gerek duyacaksınız.

Silahlar: Tabanca (Pistol)

Tabanca türündeki silahlar envanterinizde pek yer kaplamamaları açısından oldukça iyidirler. Ama buna karşılık pek de güçlü oldukları söylenemez. Oldukça fazla tabanca kurşunu bulabilmenize rağmen düşman askerini öldürmek için bir çok atış yapmanız gerekir. Bu sürede siz de zarar görebilirsiniz veya düşman diğer askerlere alarm verebilir. Minicrossbow'lar gizli saldırılar için uygundur ve uyuşturucu oklarıyla birlikte kullanılarak birçok durumda size kaçış imkanı sağlayabilir.

Silahlar: Tüfek (Rifle)

Orta menzilli tüfekler en fazla çeşide sahip olan silahlardır. Tüfekler, ağır silahlardan daha az yer kaplarlar ve düşmanı kısa sürede etkisiz hale getirecek kadar zarar verebilirler. Hücum silahları, balistik ve el bombası cephanelerini kullanarak bir askerin çok işine yarayabilir. Organik düşmanlara karşı balistik, komando ve robot gibi güçlü düşmanlara karşı da el bombalarını kullanabilirsiniz. Pompalı tüfekler özellikle yakın mesafede çok etkilidirler ve mekanize robotlar üzerinde özellikle etkili olan sabot cephanesi de kullanabilirler. Sniper tüfeği yetenekli bir elde ölümcül sonuçlar yaratabilir ama tam potansiyeline ulaşmak için silah modifikasyonu veya iyi tüfek becerisi gerektirir. Aksi halde bu tüfeğin titrek doğası sorunlara yol açabilir.

Silahlar: Ağır (Heavy)

En güçlü silahlar, envanterinizde en fazla yer kaplayan silahlardır. Alev silahı, hafif antitank silahı, GEP roket fırlatıcı veya plazma tüfeği gibi yalnızca bir ağır silah bile envanterinizde bazı yararlı eşyalardan (el bombaları, zırh gibi) feragat etmenize sebep olacak kadar yer kaplar. Bu verilmesi zor olan bir karardır, çünkü ağır silahlar oldukça güçlüdürler ve bu silahların çoğu organik bir düşmanı tek atışta öldürebilirler. Mesela hafif antitank silahını (LAW) ele alalım. Tek atışlık bir silah olan LAW bulduğunuzda, onu yerleştirmek için envanterinizde gerekli olan yeri açın. Bölgede biraz dolaşıp LAW'ı kullanacak güzel bir yer bulun; örneğin bir güvenlik robotu, komando veya taret gibi diğerlerinden daha zorlu düşmanların olduğu bir bölge olabilir. LAW'ı kullanın ve eşyalarınızı bıraktığınız yere geri dönüp onları tekrar envanterinize yerleştirin.

Alev silahı ve plazma tüfeği organik hedefler üzerinde mükemmeldirler ama cephanelerini (napalm kutuları ve plazma şarjörleri) bulmak çok zordur. Oyunun çoğunda elinizde çok az cephanesi bulunan veya hiç bulunmayan bir silahla gezme ihtimalini göz ardı etmeyin. Alev makinesi özellikle etrafınız askerlerle çevrildiğinde, tek bir atış ile çoğunun işini bitirecektir.

GEP silahı neredeyse her türlü Deus Ex durumunda kullanabilecek, çok amaçlı bir ağır silahtır. Güdümlü roketleri tek bir atışta bekçileri ve komandoları öldürebilir. Eğer kalabalığın içine doğru kullanırsanız tek atışla birden fazla kişiden kurtulabilir; yine tek atışla kamera, taret veya örümcek robotları halledebilir ve iki atışla en kuvvetli askeri robotları bile yok edebilirsiniz. Eğer yeterince envanter slotunuz varsa oyunun başlarında bulacağınız bir GEP silahı sizi zor durumlarda



düşmanların silah sistemlerini etkileyerek kendi adamlarına saldırmalarını neden olabilir. Etrafta birkaç robotun olduğu durumlarda bu bombalar çok işinize yarayacaktır.

Asker Becerileri

Beceri puanlarınızın çoğu silahlara gitse de, önem vermeniz gereken başka alanlar da vardır.

Çevresel Eğitim (Environmental Training)

Bu sayede balistik zırh, termofik kamuflaj, hazmat giysileri gibi eşyaları daha uzun süre ve daha verimli kullanabilirsiniz. Bu, özellikler de balistik ve termofik kamuflaj zırhlarında çok etkilidir.

Hekimlik (Medicine)

Savaş ortamlarına girdikçe zarar görmeniz de kaçınılmazdır. Hekimlik beceriniz ne kadar iyi olursa, ilk yardım malzemelerini kullandığınızda o kadar fazla iyileşirsiniz. Bu özelliği yeniden yaratım özelliğiyle birlikte kullanarak oyunun çoğunda sağlıklı şekilde dolaşabilirsiniz.

Diğer beceri puanları da her şifreyi veya anahtarı arama derdinden kurtulmak için hacking veya stealth becerilerine verilebilir.

Önümüzdeki ay devam edeceğiz, bir yere ayrılmayın.

Eser Güven

çok rahatlatacaktır. Buna ek olarak, eğer kilitli bir kapının diğer yanına geçiş imkanı bulamadıysanız onu GEP silahıyla parçalara ayırmanız da mümkündür.

Silahlar: Yıkım (Demolition)

Yıkım silahları becerisi sayesinde verdiğiniz zarar ve isabet yüzdenizin artmasının yanı sıra, çeşitli bombaları da etkisiz hale getirme yeteneğine sahip olacaksınız. Deus Ex'te el bombaları çok kullanışlıdır, bu yüzden üç dört envanter slotunuzu her çeşit el bombası için ayırırsanız iyi olur. LAM'lar kilitli kapıları ve sandıkları havaya uçurmak için kullanılabilir. İsterseniz duvara bir LAM yerleştirip düşmanları ölümlerine doğru çekebilirsiniz. Envanterinizde her zaman iki veya üç LAM taşımaya bakın.

Gaz bombaları organik düşmanları etkisiz hale getirir, bazı düşmanlar ölmese bile oldukça zayıflarlar ve bu şekilde onları minimum cephane kullanarak öldürebilirsiniz. En iyi sonucu almak için gaz bombalarını kapalı odalara veya koridorlara atın.

EMP bombaları mekanize düşmanları etkisiz hale getirmek ve lazer alanlarından kurtulmak amacıyla kullanılabilirler. Eğer elektronik beceriniz iyi değil ve çokluaraç da taşımıyorsanız, savunma alanlarıyla karşılaşma ihtimaline karşı birkaç EMP bombası bulundurmanız gerekir.

Scramble bombaları mekanize



FALLOUT 2

Nükleer savaş sonrası RPG ve Strateji

Nükleer savaş sonrası bir dünyada geçen inanılmaz bir RPG oyunu, hatta belki de (bence öyle) türünün en iyisi. Her zaman neden böyle oyunların listelerde en üst sıralarda yer almadığını düşünmüşümdür. Yeni çıkan oyunlar, daha güzel olsun olmasın üst sıraları hemen kaparlar. Ama eğer ilk çıktığında oynayıp bitirdiğim bir oyunu, strateji ustasında yazmak için tekrar aynı zevkle oynayıp bitirebiliyorsam, o oyun en üstteki yerini hak etmiş demektir. Açıkçası Level'ın bu oyunu sizlere vermesi, oyunu daha önce oynamamış olanlar veya oynamak isteyip de bulamamış olanlar için (biliyorsunuz bir oyunu çıktıktan 2 ay sonra bulmak zorlaştı artık) çok büyük bir şans. Ve tabii elbette oyunu bitirip de benim gibi tadı damağında kalanlar için de. Umarım siz de benim aldığım zevki alırsınız Fallout 2'den. Hadi oyunun tam çözümüne başlayalım.

TAM ÇÖZÜM

ARROYO: THE TEMPLE OF TRIALS

Bu kısım gerçekten çocuk oyuncağı. Hole girin ve Giant Ant'ları öldürün. Holün sonundaki kapıdan çıkın. İkinci kısımdaki Scorpion'ları öldürün. Burada zehirlenme ihtimaline karşı elinizdeki Spear'ın iki altıgenlik menzilini kullanın. Vur kaç taktiğini uygularsanız pek fazla zarar görmezsiniz. Etraftaki yaratıkları temizleyin ve doğu tarafındaki kaptan Healing Powder'ı almayı unutmayın. Çıkış kapısının kilitli olduğunu göreceksiniz, ama onu pick yöntemiyle açabilirsiniz. İçeride bazı karolara bastığınızda harekete geçen tuzaklar var. Kuzeybatıya doğru gidin ve o tarafta bulacağınız patlayıcıları alın. Çıkış kapısını patlayıcıları kullanarak havaya uçurun ve son bölüme girin. Doğu tarafında yine Healing Powder bulabilirsiniz. Çıkışı koruyan bekçi ile dövüşerek veya konuşma becerileriniz yüksekse onunla konuşarak yolu açın ve dışarı çıkın.

ARROYO: THE VILLAGE

Hemen kuzeydeki çadırına girerek Village Elder ile konuşun. Klamath'a gidip Vic isminde biriyle buluşmanız gerekiyor. Bu, yapmanız gereken ana görev ama haritadaki her yerde ek olarak birçok yan quest var. Bunları tamamlayarak exp. kazanmanızı tavsiye ederim. Böylece oyunda daha rahat ilerleyebilirsiniz.

Yan Questler

● Hakunin'in bahçesindeki Spore Plant'ları temizleyin.

● Nagor'un köpeği kaçmış. Mağara girişinin yakınındaki köpeği alın ve Gecko'larla dövüşün. Gördüğünüz Broc Flower ve Xander Root'ları Hakunin'e verirseniz size Healing Powder yapacaktır.

● Havuzu tamir etmek için repair (tamir) becerinizi kullanın.

● Standing Fist ile konuşarak Unarmed (Silahsız dövüş) becerinizi arttırabilirsiniz.

● Elder'in doğusundaki bir çadırdaki Jordan, Spear (Mızrak) becerinizi arttırabilir.

● Güneydeki köprüye gidin ve Mynoc'un mızrağına bakın. Yüz heykelinin batısındaki çadırına girerek Aunt Morliss'ten üç Healing Powder karşılığında çakmaktaşı alın. Bunu Mynoc'a verince mızrağınızı sivriltecektir (1-5 daha fazla zarar).

KLAMATH

Burada yapmanız gereken tek şey, etraftakilerle Vic hakkında konuşmak, sonra da The Den'e gitmek. Ama işi bu kadar basitleştirmeden önce ilerdeki bölümlere biraz hazırlık yapsak hiç fena olmaz. Öncelikle Golden Gecko'ya gidip Sajag'dan 10 mm. Pistol alın. Eğer yeterli paranız yoksa gece Dunton kardeşlerı evlerine gittiğinde onları öldürüp mallarını çalabilirsiniz :)

Yan Questler

● Tor Buckner sizden Scorpion'ları öldürmenizi isteyecek.

● Tor'dan Brahmin çalmaları için Dunton kardeşlere yardım edin. Scorpion'ları temizledikten sonra Dunton'larla Tor'un kampının kuzeybatısında buluşacaksınız. Ama bence bu görevi yapmayın ve Dunton'ları öldürün.

● Golden Gecko'daki John Sullivan Melee (Yakın Dövüş) eğitimi veriyor.

● Kentin doğusunda Trader Vic'in eski kulübesini inceleyin. Arka odada güzel şeyler bulacaksınız. Bulacağınız radyoyu satmayın, Vic'i kurtarmak için gerekecek.

● Bathhouse'daki Jenny ile konuşun.

● Ardin'in yerindeyken onunla erkek arkadaşı Slim Picket hakkında konuşun. Böylece haritada Toxic Caves çıkacaktır.

● Vertibird'ün düştüğü yere gidin (Klamath'ın batısında). Buradaki savunma robotunu temizledikten sonra enkazdan Toxic Caves'teki asansör için kart buluyorsunuz.

● Slim'i Toxic Caves'ten kurtarın, jeneratörü tamir edin, asansörün kilidini açın ve etraftaki donanımı toplayın. Burada ayağınıza Rubber Boots giymezseniz yerdeki radyoaktif atıklardan zarar görürsünüz. Girişin hemen güneyinde bir çift bot bulacaksınız. Bunlardan başka Trapper Town'daki silah dükkanında da iki çift olması lazım.

● Trapper Town'da Slim Pic-





kett'ı bulun. Trapper Town'ın kuzeyi için anahtarı var. Ama buradaki kapıyı lockpick ile de açmanız mümkün. Slim'le buluştuğunuz binanın kuzeyindeki odadan Rat Caves'e girebilirsiniz.

● Rat Caves'in üç katını da dolaşın ve Rat God'ı öldürün. İkinci kattaki kilitli kapının yanındaki rafları araştırıp patlayıcıları alın. Bunlarla kapıyı uçurup Trapper Town Garage'a çıkın.

● Trapper Town Garage'dan geçip güneye giderek Chrysalis Motors Highwayman'i bulun. Arka koltukta bulacağınız fuel injection system'i alın, ileride işinize yarayabilir.

THE DEN

Den'de de yine bir tane ana quest'iniz var: Vic'i kurtarmak. Ancak burada da yine birkaç yan quest bulunuyor, bu quest'ler yardımıyla daha iyi silahlar ve para kazanmanın yanı sıra karakteriniz de iyice gelişmeye başlayacak. Gelelim ana quest'e. Şehre girin ve Tubby'i bulun (Rebecca'nın dükkanının hemen doğusunda), onunla silahlar konusunda pazarlık yapın veya öldürün. Tubby'nin hemen güneyinde Lara'yı ziyaret edin. Den'in batı tarafındaki katedrale gözcülük etmenizi isteyecek. Bunu yapın ve geri dönüp Lara'ya rapor verin. Onun için Metzger ile konuşmayı önerin. Batı tarafına gidip Metzger ile konuşun. Vic ile konuşmak için izin isteyin. Metzger'den izin aldıktan sonra Slaver's Guild'in doğu tarafındaki bekçiden sizi içeri almasını isteyin. Vic ile konuşun ve ona Klamath'taki evinden aldığınız radyoyu verin. Metzger'e geri dönün. Size Vic'i 1000 dolara satmak isteyecek. Eğer yeterli paranız varsa Vic'i satın alın. Yoksa Lara'ya dönün. Sizden kiliseyi koruyan Tyler'ın çetesinin zayıf yanını bulmanızı isteyecek. Akşam olunca kiliseye gidin ve Tyler'la konuşun. Lara'ya Tyler'ın çete partisinden bahsedin ve onunla kilise baskınına katılın. 495xp ve 400 dolar kazanacaksınız. Eğer hala yeterince paranız yoksa Klamath'a dönüp Tubby ve Flick'ten aldığınız şeyleri satın. 1000 dolarınız olunca Vic'i satın alın ve Vault City'e doğru yola koyulun.

Yan Questler

● Anna madalyonunu kaybetmiş. Doğu haritasının batı tarafında bulacağınız Joey'den madalyonu isteyin, gerekirse onu öldürün. Anna'yı gece yarısına doğru mezarlıkta veya Brotherhood of Steel'in yanındaki binada bulabilirsiniz.

● Becky's Place'e mutlaka gidin. Sizin için para kazandıracak bazı teklifleri olacak.

● Chrysalis Motors Highwayman'i burada bulacaksınız. Batı kısmının batı bölgesinde Smitty ile konuşun. Bu arabayı almak için Gecko'yla seyahat etmeli, Skeeter'dan Fuel Cell Regulator almalı ve Smitty'e dönüp 2000 dolar vermelisiniz. Ama tüm bunlara değeceğinden hiç kuşkunuz olmasın. Dünya haritasında çok daha hızlı hareket edebileceksiniz.

● Mom's Diner'a gidin ve Stacy'nin uzucu hikayesini sabırla sonuna kadar dinleyin. Buradaki Karl ile mutlaka konuşup anlatacaklarını dinleyin. Eğer Smitty'nin yemeğini götürürseniz size Stimpack verecektir.

● The Hole isimli yerdeki Frankie ile konuşursanız, size Becky'i temizlemeniz karşılığında para ödeyecek.

MODOC

Burada ana quest ile ilgili hiçbir şey yok, ama en az bunun kadar önemli olan experience var. Alacağınız questlerle oldukça exp. kazanabilir ve grubunuzdaki birkaç kişiyle birlikte 1-2 level atlayabilirsiniz.

Yan Questler

● Şehrin dışında bir Ghost Farm var. Şehrin belediye başkanı Jo ile konuşun. Onu giriş bölgesindeki ahşap binanın kuzeyinde bulacaksınız. Çiftliğe gidin, (burada kazığa oturtulmuş cesetlerin sahte olduğunu görmeniz gerekiyor), kulubeye girin, yerdeki halıdan aşağı inip Slags lideri Vegeir ile konuşun. Vegeir yukarıdakilerle ticaret yapmak istiyor. Vegeir'in samimiyetine inanabilirsiniz. Eğer sahte cesetlere baktıysanız ve Den'deki Mom's Dinner'da Karl ile konuştuysanız bu questi çözebilirsiniz. Eğer Karl ile konuşmadıysanız hemen Den'e gidip onu bulun ve konuşun. Ama burada zaman sınırı var, o yüzden Den ile konuşmadan bu queste başlamanızı tavsiye etmiyorum. Bu questi tamamladığınızda 3500xp ve Modocian'ların dostluğunu kazanacaksınız. Ayrıca haritanızda Gecko'nun yeri belirecek. Ayrıca Vegeir size yepyeni bir Assault Rifle verecek.

● Eğer yanınızda bir ip varsa Modokian kuyusuna inebilirsiniz. Aşağıdaki para keselerini alabilirsiniz ama bu reputation'ınızı düşürecektir. Burada ayrıca bir de Jonny'e ait olan Red Ryder BB silahını bulabilirsiniz.

● Balthas'ın oğlu Jonny kaybolmuş. Onu Slag'lerin yaşadığı yerde bulacaksınız. Babasına geri götürdüğünüzde 2500xp kazanacaksınız.

● Grisham'ın mezbahasına gidin ve ona Brahmin'lerini öldüren vahşi köpeklerden kurtulması için yardım edin.

● Eğer isterseniz Grisham'ın kızı veya oğluyla evlenebilirsiniz. Ama bunu yapmadan önce kaydetmeyi sakın unutmayın, böylece evlilik kısımlarını görüp güldükten sonra kaydınızı yükleyebilirsiniz. Çünkü gruba katılan eşler tamamen işe yaramaz ve level atlayamıyorlar.

● Farmer Farrel ile konuşun. İlk olarak onun için kemirgenleri temizleyin ve ödülünüzü alın. Size en iyi arkadaşı Cornelius'un onu saatini çalmakla suçladığını anlatacak. Tuvalet merdiveninden aşağı inin ve kuzey pasajını patlayıcılarla havaya uçurun. Mole Rat'i öldürün ve Gold Watch'ı alın.

● Eğer Doktor beceriniz yüksekse inek Bessie'nin kırık ayağını iyileştirebilirsiniz. Modoc'ta olduğunuz sürece size eşlik edecektir. Eğer yeterince acımasızsanız Bessie'yi kasaba satabilirsiniz.

VAULT CITY

Bu kadar büyük bir şehir olmasına rağmen, burada da aslında yapmanız gereken bir quest var: Ana bilgisayara erişmek ve Vault



15'in yerini tespit etmek. Tabii bunun çocuk oyuncağı olduğunu söylersem biraz abartmış olurum. Bilgisayara erişmek için öncelikle bir vatandaş olmalısınız. İlk olarak dümdüz yukarı yürüyerek bir sonraki bölge olan Main Gate'e gelin. Sağdaki gümrüğe girin ve buradaki görevliden Day Pass satın alın. (İsterseniz Skeeter'dan sahte kağıtlar da alabilirsiniz, ama bunlar her zaman işe yaramayabilir). Vault City'e girin ve kuzeydoğu sınırından çıkın. Bu yeni haritanın da kuzey sınırına gidin ve konsey meclisine girin. Batıdaki odaya gidip McClure ile konuşun. Gecko Nükleer Reaktörü'ndeki kirlilik hakkında endişeli ve sizden yardım istiyor.

Vault City'den çıkın ve Gecko'ya gidin. Santralin sorununun ne olduğunu öğrenin veya reaktörü kapatın (bunun nasıl yapacağınızı öğrenmek isterseniz Gecko kısmına bakın). Eğer reaktörü onarmak isterseniz Geckoian'lar size ihtiyacınız olan şeyleri söyleyeceklerdir. McClure'a dönün, sizi parça için Randal'a gönderecek. Gecko'ya dönün, reaktörü tamir edin, Vault City'e dönün, McClure vatandaşlığınızı onaylayacaktır.

Vault'a girin ve üçüncü kata inin. Bu katın doğusundaki odada ana bilgisayar bulunuyor. Veritabanına girip Vault 15'in yerini öğrenin, Vault City'den çıkın ve Vault 15'e doğru yola koyulun.

Yan Questler

- Courtyard yolunun batısındaki Ed ile konuşun. Haritanızda New Reno, Broken Hills ve Redding çıkacaktır.
- Yine yolun batısındaki Happy Harry's Gun Shop'tan saban satın alıp onu Farmer Smith'e götürün. Bunu yaptıktan sonra dönüp Harry'i öldürebilir ve sattığı şeyleri alabilirsiniz. Az bir karma kaybına karşılık oldukça iyi mallara kavuşuyorsunuz.
- Yolun batısında Charlie'yi bulun, radyasyonlu su içtiği için kusuyor. Ona Radaway verin, böylece Harry cinayetini karşılayacak kadar karma kazanacaksınız.
- Bar sahibi Cassidy ile konuşun ve grubunuza katılmasını sağlayın. Ben iki seferde de oyunun sonuna kadar Cassidy ile gittim, kesinlikle çok yararlı biri.
- Vic'in kızı Valerie buradaki Maintenance Shed'i işletiyor. Ona yardım ederseniz size bir Super Tool Kit verecek. Bu Tool Kit'i, Skeeter Fuel Cell Regulator karşılığında istiyor. Gördüğünüz gibi bir arabaya sahip olmak pek kolay değil. Valerie'nin istediği İngiliz anahtarı ve Spittoon yakınlarındaki çocuk için Mr. Nixon bebeğini bulmanız gerek. Bebeği biraz dikkatli aramanız gerekiyor, çünkü duvar onu görmenizi engelleyebilir. Bebeği verdikten sonra çocuğu dinleyin ve söylediği taşlara tıklayarak anahtarı alın. Kerpeteni ise birkaç yerde bulabiliyorsunuz, mesela Klamath'taki fare bölgesinde veya Den'deki Smitty'nin arkasındaki kilitli dolapta.
- Yine konsey meclisinde bulacağınız Lynette size şehire zarar veren Raider'larla ve Gecko reaktörü tamiriyle ilgili birkaç quest verecek. Eğer onu memnun edebilirseniz, vatandaşlığı ondan da alabilirsiniz.
- Vault'ın ilk katındaki Dr. Troy size bir Jet örneği karşılığında 1000 dolar verecek. İsterseniz ona bu konuda şantaj yaparak düzenli bir gelir sahibi olabilirsiniz.
- Tüm Vault bilgisayarlarına girmeye çalışın, böylece yararlı bilgiler elde edebilirsiniz.

GECKO

Burada yaşayan insanlara acımamak mümkün değil. Radyasyon yüzünden fiziksel görünümleri çok kötü değişimlere uğramış. Gecko'daki questiniz basit, ya reaktörü tamir edeceksiniz ya da bir pislikseniz reaktörü havaya uçuracaksınız.

Şehirdeki Manager's Office'te Harold ile konuşun. Reaktör için Hydrostatic Magnetosphere Regulator gerekiyormuş. Odadaki Part Requisition Form'u da alın. Vault City'e dönüp McClure ile konuşun, Randall's Amenity Shop'tan regülatörü alın ve Gecko'ya dönün. Poseidon Oil Power Plant'a girin, giriş masasının kuzeydoğusundaki odalardan elektronik anahtarları alın ve kuzeydoğu köşesine gidin.

Eğer reaktörü havaya uçurmak istiyorsanız Harold'un odasını araştırıp sahte Coolant Report'u bulmanız gerekiyor. Festus ile konuşarak kontrol odasına girin. Sahte Coolant Report'u Hank'a verdiğinizde reaktörü kapatacaktır.

Ama biz reaktörü tamir etmek istiyorduk, değil mi? Tamir robotunun terminaline girin ve robotu yöneterek reaktörü tamir edin. Robotu çalıştırmak için Functional Access Code'u girin. Kod şöyle: Önce A'lı diziyi girin, sonra B'li olanı, en sonda da C'li olanı. Maalesef robota doğru yerleri manual olarak programlamanız gerekiyor. Burada birkaç deneme yanılmayla siz de bulabilirsiniz, ama hemen yazayım doğu programları:

Amplify Plutonium-Gamma Shield

Deharmonize Neptunium Impeller

Calibrate Uranium-Rod Driver

Set Voltage on Saturn-Class Capacitor

Test Jupiter Wave Compiler

Son olarak ya robota Hydro-electric Magnetosphere Regulator'ı kurmasını söylemeli ya da soğutma vanasını kapamalısınız. Şimdi Vault City'e dönüp vatandaşlığınızı kazanabilirsiniz.

Yan Questler

- Eğer yeterince yüksek Speech beceriniz varsa, Festus ile konuşup robot işini onun yapmasını sağlayabilirsiniz. Onu sürekli cesaretlendirip robotu çalıştırmasını sağlayın.
- Manager's Office'deki Lenny'i grubunuza katmanızı tavsiye etmiyorum. Zaten grupta bir ghoul veya mutant olması pek iyi olmuyor.
- Festus'un reaktörün enerji üretimi için bazı fikirleri var. Verdiği diski Vault City'e götürün ve ana bilgisayara takarak optimize verilerini indirerek Festus'a geri getirin. Eğer Gecko'yu harcayıp Vault City'e yardım etmek isterseniz bu diski konseye götürebilirsiniz. Ama bunun sonucunda Gecko'daki ghoul'lar köle olacaklardır. Bunu da oyunun sonundaki demoda görüyorsunuz. Bu arada bundan hiç bahsetmemiştim ama oyunun sonundaki demolar oyun boyunca yaptığınız işlere göre değişiyor. Şehirlerde oyunu bitirdikten sonra neler olup bittiğini görüyor ve keşke şunu yapmasaydım falan diyorsunuz. Harika.
- Skeeter silahlarınızı modifiye edebilir veya size bir Fuel Cell Regulator verebilir. Ama önce ona birkaç parça için yardım etmeniz gerekiyor. Harold'dan aldığınız Parts Requisiton form'u kullanarak Power Plant Supply odasından Transformer alabilirsiniz. Diğer istediklerini ise Vault City'deki Valerie'den bulacaksınız.

VAULT 15

Aslında Vault 15'e gelmeniz illa ki gerekli değil, çünkü Vault 13'ün yerini başka yollarla da bulabiliyorsunuz. Yine de burada Vault 13 hakkında bir giz elde edeceksiniz. Rebecca'yı bulun, onunla özel olarak konuşmak istediğinizi söyleyin. Sizi takip edip gizlice dinleyen birini fark edeceksınız. Rebecca'nın hikayesini dinledikten sonra ayrılın. Dallia'ya Rebecca'nın kızı Chrissy'i aradığınızı söyleyin ve bir sonraki ekrana geçin.

Burada Phil ile karşılaşacaksınız. Eğer yeterince yüksek karizmaya sahipseniz, onu Chrissy'i vermeye ikan edebilirsiniz. Aksi halde onun ve arkadaşlarının beyinlerini dağıtmanız gerekiyor. Phil'in üzerindeki anahtarı alın ve binanın batı odasındaki Chrissy'i kurtarın ve kampa geri dönün. Rebecca ile konuştuktan sonra kamp lideri Zeke size kırmızı elektronik anahtar verecek. Chrissy'nin esir tutulduğu yere gidin ve kırmızı anahtarı kullanarak vault kapılarını açın. Yalnız başınıza aşağı inin.

Eğer sessiz olursanız Raider'lar sizi dikkate almayacak ve aşağı kadar inebileceksiniz. Onlara burada yeni olduğunuzu söyleyebilirsiniz, doktor ile konuşarak haydutların lideri hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. İkinci kata inin ve jeneratörü tamir edin (üzerinde önce Science uygulayın). Bu sayede Vault'taki enerji kalkanlarını kontrol edebileceksiniz. Kattaki tüm odaları araştırın ve işinize yarayacak şeyleri alın. Üçüncü kata inin, buradaki bilgisayardan Vault 13'ün yerini öğrenin. Ayrıca yine buradan haydut lideri Darion'un New California Republic'teki casusu hakkında da bilgi alıyorsunuz. Darion ve tayfasında oldukça iyi silahlar var, ama onları elde etmek için savaşmanız gerekiyor. Eğer haydut liderini öldürmeyi tercih ederseniz dikkatli olun, onu öldürünce tüm haydutlar sizin





varlığınızdan haberdar olacak ve dışarı çıkarken zorlanacaksınız.

BROKEN HILLS

Elbette hikayeyi takip ettiğiniz için şimdi Vault 13'e gitmeniz gerektiğini biliyorsunuz. Ama neden acele edesiniz ki? Broken Hills, The Raiders ve Redding zorunlu duraklar olmamalarına rağmen oldukça eğlenceli yerler ve yine size yüklü exp, para ve silahlar kazandıracaklar. Hem oyunu bir an önce bitirip de bu bölgelere niye gitmedim diye içinizin gitmesinden iyidir. İnanın bana, oyun bittiğinde keşke bitmeseydi diyeceksiniz çünkü. Broken Hills değişik bir şehir, burayı bir mutant olan Marcus yönetiyor ve mutantlarla insanlar birlikte kardeş kardeş yaşıyorlar. Ama son zamanlarda bu birliktelik biraz tehlikeye girmiş, alacağınız questlerin bir kısmı da bunun üzerine.

Yan Questler

- İlk Broken Hills bölgesinin ortasındaki ofisinde Bill'i bulun, sizin için birkaç görevi var. İlk olarak vault City'e giden bir karavana eskortluk yapabilirsiniz. Bu arada mutantları aldatmakta olan Chad'e dikkat edin.
- Marcus, Broken Hills'i kuran kişi ve aynı zamanda şeriflik yapıyor. Onun için birkaç kayıp kişiyi bulmanızı isteyecek. Residential Sector kısmında sağ tarafta bir tuvalet var. Aşağıdaki tünellere inen bir merdiven bulacaksınız. Aşağıda birçok ant var, kuzeydoğu köşesinde aradığınız kişileri ölü olarak bulacaksınız. Cesetleri inceleyince mutantlara karşı kurulan komployla ilgili bir not bulacaksınız. Bunu Marcus'a anlatın. Onu, etraf durulduktan sonra grubunuza bile katabilirsiniz.
- Jacob ve Aileen mutantlardan nefret eden iki kişi ve bunlar bir anti-mutant birliği kurmuşlar. Sizden iki arkadaşlarını, Manson ve Frank'ı hapishaneden kaçırmanızı isteyecekler. Bunu yaparsanız mutantlarla karşı karşıya geleceksiniz ve elbette Marcus grubunuza katılmayacak. Tabii onun katılıp katılmaması önemli değil, ben iki oyunumda da onu almadım ama yine de Jacob ve Aileen güvenilecek insanlar değil. Bence mutantlardan yana olun.
- Liz's General Store'un bodrumunda iyi mallar bulabilirsiniz.
- Madenci Zaius ile konuşun. Hava temizleyicisi ile ilgili bir sorunları var. Bu parçayı New Reno'da Renesco ile konuşarak bulabilirsiniz. Bu parçayı bulduktan sonra içeri yalnız başınıza girin. Eğer üzerinizde Power Armor yoksa (maskeli zırh) içeride biraz zarar göreceksiniz.
- Residential Sector'un batı tarafında yaşayan Eric'in sineklerle ilgili bir sorunu var. Jeneratör operatörü Brian ile konuşun ve gücü arttırarak hava temizlemesinin daha iyi çalışmasını sağlayın.
- Eğer yeterince yüksek strength'iniz varsa veya elinizin altında kullanabileceğiniz Buffout bulunuyorsa Francis ile bilek güreşi yaparak bir power glove kazanabilirsiniz. Eğer strength'inize güvenmiyorsanız sakın bu olaya girmeyin. Yoksa pek de hoş olmayan bir sürprizle karşılaşabilirsiniz (bu mutantla zorla ilişkiye girmek gibi :))

THE RAIDERS

Eğer siz ve grubunuzun diğer üyeleri gerçekten iyi savaşçılar değilseniz, bu bölgeye gelmenizi tavsiye etmiyorum. Buraya geldiğinizde kuyudan atlayarak aşağıdaki mağaralara ulaşın. Etrafta birçok patlayıcı bubi tuzağı ve üzerlerine bastığınızda çöküp sizi Radscorpion çukurlarına düşüren sahte yerler var. Kısaca dikkatli olun ve doğuya doğru gidin. Uzun bir tünelden sonra Raider kışlalarına ulaşacaksınız. Bu kapılardaki kilitleri rahatça açabilirsiniz. Raider'lar sizi gördükleri anda savaşınız başlayacak. İlk partiden kurtulduktan sonra mağaranın kuzeybatı kısmına gidin ve liderlerini öldürün. Dog-tags'ı alın ve kuzeydoğudaki kasaya gidin. Dog-tags'teki bilgileri kullanarak kasaya ulaşın. Bulduğunuz tüm bilgileri Vault City'deki Lynette'ye götürün.

REDDING

Buradaki questler sayesinde şerifçilik oynamanız, çok süper silahlara sahip olmanız ve güzel düşmanlar elde etmeniz mümkün. Bu bölgede belli bir merkezi quest yok ama çoğu quest Sheriff Marion'un etrafında dönüyor.

Yan Questler

- Şehre girin ve Sheriff Marion'u ziyaret edin. İşe başvurun, bir süre polislik oynayarak değerli experience puanları kazanabilirsiniz.
- Listedeki ilk kişi Widow Rooney. Onunla arkadaş olun ve 200 dolar verin, böylece 1500 exp. kazanacaksınız.
- Bir bar kavgasını önlemek bir sonraki göreviniz. Blasphemous Bette ve Caminetto ile konuşun ve yumruklaşmalarını engellemeye çalışın. Eğer yüksek Speech beceriniz varsa her ikisini de ikna edebilirsiniz ama genelde bir tanesini ikna etmek kolay oluyor. Marion'a dönüp mükafatınızı alın.
- Şimdi biraz dedektifçilik oynayacağız. Biri, Malamute Saloon'da bir fahişeyi doğramış ve

bunun kim olduğunu bulmamız gerekiyor. Oradaki kadın ile konuşun ve Morningstar madenine gidin. Oradaki Hakeswill hemen suçunu itiraf edecek.

- Son görevimizde biraz adam harcayacağız. Wanamingo madeninin girişindeki Frog Morton'un çetesini (ve oradaki Mole Rat'leri) temizlemek görevimiz. Frog'un üzerinde H&K G11 silahı var, öldürdükten sonra onu da almayı unutmayın.
- Mayor Ascorti'den Wanamingo Mine'ı satın alın, yukarıdaki Frog çetesini ve içerideki Wanamingo'ları temizleyin, böylece paranızı ikiye katlayacaksınız. Ancak hemen söyleyeyim, Wanamingo'lar oyunda buraya kadar karşılaştığınız yaratıkların en güçlülerinden. Madendeki vinçten excavator çipi söküp ya Dan McGrew'a (Morningstar Mining Company), ya da Marge Lebarge'ye (Kokoweef Mine) vererek para kazanabilirsiniz. Madende iki tane çip olmasına rağmen, bunlardan yalnızca bir tanesini verebiliyorsunuz. Yani her iki tarafı da mutlu etme şansınız yok.

VAULT 13

İşte burası ana questin bir sonraki durağı, G.E.C.K.'i bulacağımız yer. Vault'a girin ve Gruthar ile tanışın. Gruthar bir Deathclaw, Deathclow'lar Vault bilgisayarlarını kullanmak için ses tanıma aygıtına gerek duyuyorlar ve siz de elbette onlara yardım edeceksiniz.

New Reno'ya gidin ve Eldridge'i ziyaret edin. Aradığımız ses tanıma çipini bulunduran eleman bu. Eğer onu konuşarak çipi vermeye ikna edemezseniz yapmanız gereken tek şey onu öldürmek ve çipi çalmak.

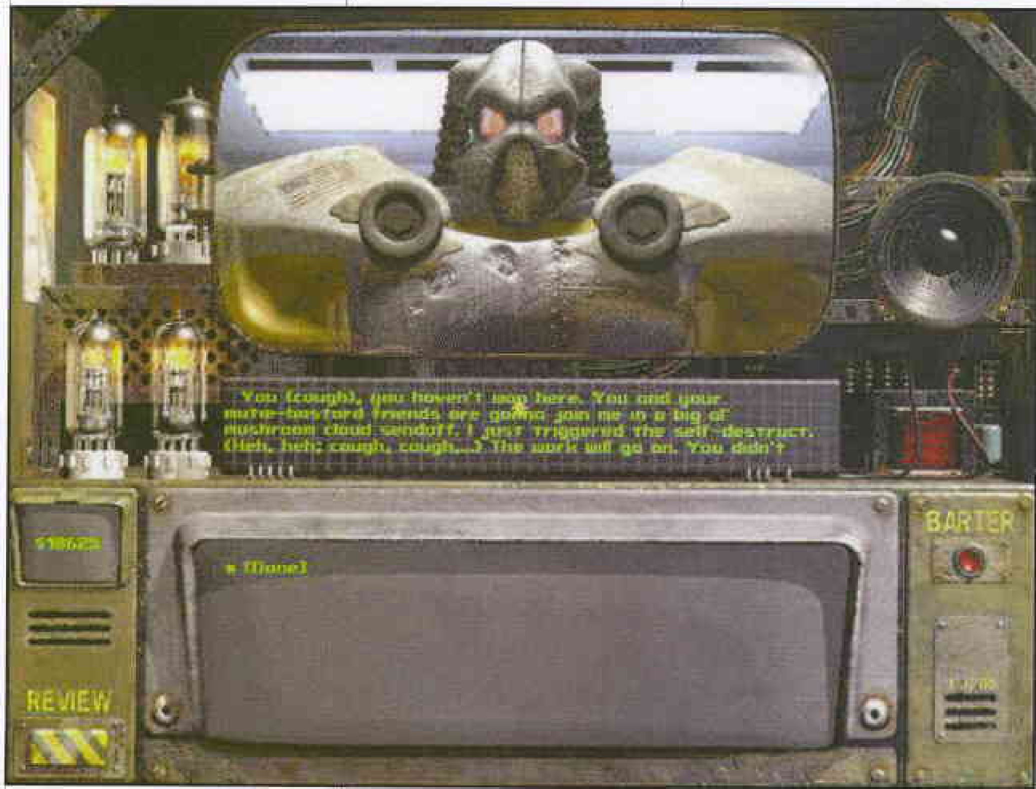
Şimdi Vault 13'e geri dönün ve üçüncü kata inerek çipi kurun. Aslında üçüncü kattaki kilitli dolaplardan birinde G.E.C.K.'i bulabilirsiniz ama yine de zaten Gruthar'a bilgisayarı onardığınızı söylediğinizde size G.E.C.K.'i veriyor. Artık Arroyo'ya geri dönebilirsiniz. Geri döndüğünüzde bir sürprizle karşılaşacaksınız. Hakunin ile konuşup oradan ayrılın. Sıradaki hedefimizi öğrenmiş bulunuyoruz: Navarro. Ama oraya gitmeden önce Military Base'e gitmenizi tavsiye ediyorum. Çünkü Navarro Advanced Power Armour giymiş ve plazma silahları kullanan elemanlarla kaynıyor. Ayrıca her tarafta çift plazma silahına sahip taretler var. Yani onlarla takışmadan önce level'ınızı biraz yükseltmeniz iyi olur. Kazandığınız perk'ler için "Sniper", "Bonus Ranged Damage", "Living Anatomy" ve "Bonus Rate of Fire" tavsiyelerim. Tüm grubunuz bir iki level atlayabilir ve birkaç perk öğrenebilirseniz Navarro'da daha rahat edersiniz.

Yan Questler

- Üçüncü kattaki Goris isterseniz grubunuza katılabilir. Goris'in kötü tarafı bir deathclaw olduğu için zırh veya silah kullanamaması. Onun silahları güçlü pençeleri, maksimum halde bir turn'de dört saldırı hakkı var ve Unarmed olarak verdiği zarar 41'e ulaşıyor. Yani eğer grubunuzda yer varsa ve silah kullanamaması sizin için önemli değilse onu gruba katabilirsiniz. Gorris'in bir diğer ilginç yanı ise bazen grubunuzu terk etmesi. Böyle bir durumda vault 13'e geri dönüp onu almalısınız. Ama Vault 13'e bir sonraki gelişinizde güvenlik kameralarından Grunthar'ın Enclave askerleri tarafından katledildiğini görüyorsunuz. Fakat oyunun son demosunda zavallı deathclaw'ları sizin katlettiğiniz söyleniyor. İlginç.
- Yine üçüncü kattaki tüm dolapları arayın, buradan bulacağınız NavCom parçalarını saklayın, daha sonra Valdez tankerini tamir etmek için bunlara ihtiyaç duyacaksınız.

THE MILITARY BASE

Burada kazanacağınız experience'ın yanı sıra çok önemli bir şey daha bulacaksınız: bir Power Armor. Ana girişteki kurtları öldürün ve tüm çadırları arayın. Dean's Book on Electronics ve San Francisco haritası bulacaksınız. Kitabı okuyun. İçeri girdiğinizde Repair becerinize gerek duyacaksınız. İlerleyin ve yerdeki demiri alarak maden arabasına takın. Demire biraz dinamit sarın ve onu kullanarak girişe doğru gidip, orayı



kaplayan pisliği patlatmasını sağlayın. Bu sayede hem içeri giriş hakkı, hem de 5000xp. kazanacaksınız. Eğer level atlarsanız ve Repair beceriniz 60'ın altındaysa bu becerinize biraz daha puan verin. Üsse girin ve etraftaki fareleri öldürerek birinci katın doğu tarafındaki jeneratöre ulaşın. Jeneratörü tamir edin ve kuzeye gidip asansöre binerek ikinci kata inin. Teker teker etraftaki mutantları temizleyin. Dinlenmek için doğu tarafını kullanabilirsiniz. Ortadaki odadaki dolapta Power Armor bulacaksınız -bu zırhı San Francisco'da Hardened Power Armor'a yükseltebilirsiniz. Power Armor'ı giyin ve üçüncü kata inin.

Burada işler biraz zorlaşıyor çünkü burada karşılaşacağımız mutantlar normal mutant değiller; super mutantlar. Asansörü koruyan super mutantları öldürün, isterseniz lazer silahlarını alabilirsiniz. Alt kata inin ve güneye doğru ilerlerken karşınıza çıkanları birer birer temizleyin. Bu katta Melchoir the Magnificient ile karşılaşacaksınız. Onunla karşılaşmadan önce mutlaka oyunu kaydedin. Ben ilk oynadığımda onu öldürememiştim ve vazgeçip dışarı çıkmıştım. Ama eğer yeterince hızlı ve şanslı olursanız çok fazla deathclaw çağırmadan önce onu öldürebilir ve yüklü exp. puanı kazanabilirsiniz. Artık buradaki işiniz bitti.

Evet... Bu aylık isterseniz burada keselim. Gelecek ay açıklayacağımız yerler arasında Navarro, New Reno, The Sierra Army Depot, The New California Republic, San Francisco ve The Enclave bulunuyor. Gelecek aya kadar siz de etrafta dolaşıp tamamlamadığınız questleri tamamlayın ve bol bol experience puanı kazanmaya bakın. Çünkü oyun özellikle Enclave'in devreye girmesiyle çok zorlaşıyor. Neyse, gelecek ay görüşmek üzere.

Eser Güven

VAMPIRE : REDEMPTION

Kanın dayanılmaz tadına bakmak isteyenler için püf noktaları

Şehre geri döndüğünüzde Wilhem sizi Anezka'ya götürecek. Anezka ile konuşma sekansından sonra University'e gidin ve Ecaterina ile konuşarak bir sonraki görevinizi alın: Northern Quarter'daki Golem'i öldürmek. Northern Quarter'a haritadan takip ederek kolayca ulaşabilirsiniz. Burada göreceğiniz ilk şey etrafta bir sürü ölü insanın olduğu olacak. Biraz ilerleyince Mendel ile karşılaşacaksınız, size Golem'le ilgili bilgi verecek.

Not: Bu ayki açıklamayı takip etmeden önce mutlaka Vampire 1.1 patch'ini (ya da çıktıysa daha yenisini) kurun. Böylece istediğiniz yerde oyunu kaydetme imkanına kavuşacaksınız ki bu oyunun ilerisi için çok önemli. Aynı şeyleri kaç kere baştan tekrar etmek çok sıkıcı oluyordu. Açıklamada özellikle SAVE yazan yerlerde kaydederseniz akıllılık etmiş olursunuz.

Golem şimdiye kadar karşılaştığınız en güçlü yaratık olacak, bu yüzden mutlaka oyunu kaydedin. İlk seferinde öldüremeyeceğinize eminim :) Yine Mercurio'daki gibi Wilhem'in Feral Claws özelliğini kullanın, her iki karakteri de iyileştirin ve Golem'e birlikte saldırın. Golem'i öldürünce bıraktığı Shem'i alın ve Mendel'e geri dönün. Mendel sizden bunu Garinol'a götürmenizi isteyecek.

Şimdi Monastery'e kadar geri dönün ve sizi dışarıda bekleyen Garinol ile konuşun. Ona Shem'i verdiğinizde Serena grubunuza katılacak. University'e geri dönün ve dinlenin. Bu sırada Anezka ile ilgili bir kabus göreceksiniz. Ecaterina ile konuşunca sizi Prince'in huzuruna götürecek. Prince biraz belalı bir eleman, sizden Cathedral mahzenlerinde bulunan bir kalıntıyı isteyecek. Buraya ulaşmanın tek yolu Northern Quarter'da bulunan Nosferatu tünellerini kullanmak. Golem'i öldürdüğünüz yere geri dönün, mezarlığa açılan kapıdan geçerek yolu takip edin. Eninde sonunda Nosferatu tünellerine ulaşacaksınız. Ama tünelleri bekleyen Josef size kıdemli bir Cainite kadınının kanını getirmediğiniz sürece geçiş izni vermiyor. Bildiğimiz tek Cainite kadını Ecaterina olduğundan University'e dönüp ondan kanını isteyin ve şişeyi Josef'e getirip tünellere girin.

Nosferatu Tunnels

(Bu tünellerdeki yaratıkların xp.leriyle ilgili bilgi veremeyeceğim çünkü bu bölümle ilgili notlarımı kaybettim)

Nosferatu tünellerinde karşılaşacağınız temel yaratık isminden de anlaşılacağı gibi Nosferatu. Nosferatu'lar görünmez olabildiklerinden bazen zor anlar yaşayacaksınız. Bu yetmiyormuş gibi bir de size saldırmaları için fare falan çağırıyorlar. Ayrıca daha deneyimli Nosferatu'lar Bringing out the Beast disiplinini kullanarak sizi Frenzy durumuna sokabiliyorlar. Dikkatli olun ve oyunu bolca kaydedin.

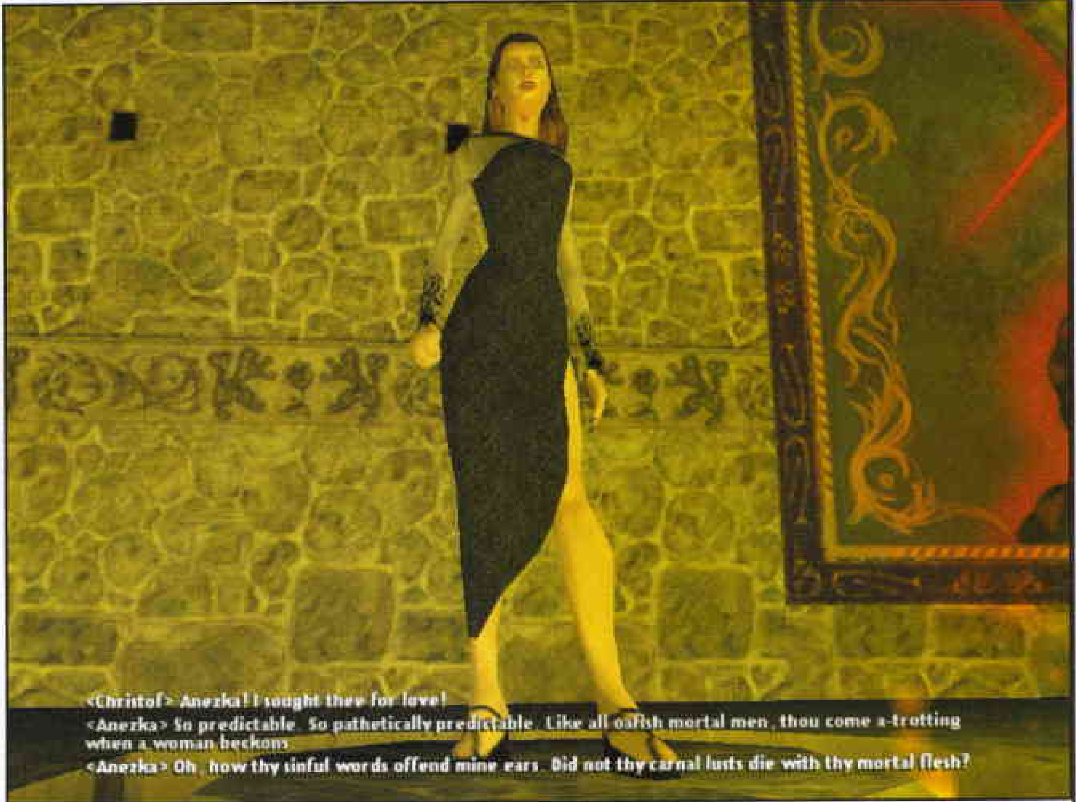
Bu tünellerde bir noktada Othelios ile karşılaşacaksınız. Ona bir tür mini-boss diyebiliriz. Othelios karakterlerinizi çok hızlı biçimde Frenzy durumuna sokabiliyor. Ona sataşmadan önce yanındakileri teker teker çekip öldürün. Yalnız kalınca Othelios'tan daha rahat kurtulabilirsiniz. Othelios'u geçtikten sonra soldaki merdivenler Golden Lane'e çıkıyor. İsterseniz yukarıda biraz alışveriş yapabilirsiniz. Sağdaki merdivenlere gidin ve Ilig ile konuşun. Ilig'in arkasındaki kapıdan 3. kata ulaşacaksınız. Burası tünellerde karşılaşacağınız tek karışık (aslında çok da



karışık değil) yer: kapılardan oluşan bir labirent. Doğru sıralama şöyle:

1- Kırmızı yüz sembolü olan kapı
2- Sarı kale sembolü olan kapı
3- Yeşil üç-yüz sembolü olan kapı
4- Mavi dalga sembolü olan kapı
5- Sarı 13 klan sembolü olan kapı

Labirentten çıkıp ilerleyince bu bölümün baş yaratığı Ghost of King Vaclav ile karşılaşacaksınız. Spirit türünde yaratıklar normal silahlardan etkilenmiyorlar, o yüzden Vaclav ile dövüşürken özellikle Wilhem'in Feral Claws'ı ve elinizdeki Holy Water'lar çok işe yarayacaklar. Onu öldürdükten sonra Prince'in istediği kalıntıyı alın ve ona geri dönün. Size yeni bir görev verecek: Tremere Chantry'e saldırmak. Konuşma seçeneği gelince "May we liberate..." ile başlayanı seçin. Diğer seçeneği seçerseniz humanity özelliğiniz azalır. Kaleden ayrılın ve Golden Lane'deki Chantry'e gidin.



Tremere Chantry

Haritadayı takip ederek Golden Lane'e ulaşarak Chantry'e girin. Normal bir dükkan olarak gözüktüğüne bakmayın çünkü aşağıya inince ne kadar zorlu bir yerde bulunduğunuzu anlayacaksınız. Buradaki tünellerde karşılaşacağınız yaratıklar Tremere'ler, bu vampirlerin birkaç ustalık derecesi var (Apprentice, Neonate gibi) ve oldukça iyi büyü kullanıyorlar. Genelde odaların içinde birkaç tane Tremere olduğunu göreceksiniz. Burada şu taktiği kullanırsanız rahat edersiniz. Grubunuzu içinde Tremere'lerin olduğu odanın giriş kapısının yanına götürün. Christof ile adım adım ilerleyin kapıya doğru, Tremere'lerden biri sizi gördüğü gibi üzerinize gelmeye başlayacaktır. Christof'u hemen kapının yanına diğerlerinin arasına sokun. Tremer gelince hep beraber ona saldırın, öldürün ve KAYDEDIN. Böylece yavaş yavaş tüm odaları temizleyeceksiniz. Alt katta karşılaşacağınız esirleri kurtarmayı unutmayın.

Üçüncü kata indiğinizde bir Gargoyle ile karşılaşacaksınız. Onunla savaşırken Tremere'lerin dikkatini çekmemeye, yada önce Gargoyle'ye bulaşmadan Tremere'leri temizlemeye çalışın. Gargoyle'yı öldürdükten sonra duvara asılı olan esiri kurtarın. Bu esirin ismi Erik ve size teşekkür ederek grubunuza katılacak. Erik oldukça güçlü olduğundan yakın dövüşlerde biraz daha rahat edeceksiniz bundan sonra. Elinizde bulunan iyi silahlarla falan onu güzelce donatın ve bu bölgenin son katına inin.



Dördüncü katta esir tüccarı Ardan ile karşılaşacaksınız. Aslında bu bölümün baş yaratığı bu eleman (hoş pek de yaratığa benzemiyor) ama öldürmesi o kadar kolay ki insan bu işte bir terslik var diye düşünüyor. Neyse onu öldürdükten sonra University'e dönerek Ecaterina ile konuşun. Ecaterine sizin Anezka'yı bulmaya çalışmanızı onaylamıyor. Onunla konuşurken şu seçenekleri seçerek daha fazla humanity kazanabilir ve istediğiniz sonuca ulaşabilirsiniz:

"But Anezka..."
"But I cannot..."
"I thought we..."
"Anezka is as..."
"Perhaps. But..."
"I dragged her..."
"Do as thou..."
"Wilhem' Thou..."

Artık hep birlikte Vienna'ye doğru yola koyulabiliriz.

Vienna

Viyana'ya vardığınızda ilk olarak biraz etrafta dolaşıp nerede ne var görün. İlk olarak gitmeniz gereken yer Eastern Strasse. Buradaki Green Frog Inn'e girdiğinizde karşılaşacağınız üç güzel vampir sizi Orsi'nin mansiyonundaki partiye davet edecekler. Şimdi Orsi's Mansion'a gidin ve içeri girin. Inn'de karşılaştığınız üç güzel (ama gerçekten güzeller) vampirin yanına gidince Orsi ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşurken istediğiniz seçeneği seçebilirsiniz.

Inner Stradt'a gidin, orada Inner House isimli eve girin ve merdivenlerden en üst kata çıkın. Pencereden dışarı çıkın ve çatılardan yürüyerek saat kulesine ulaşın. Bulmamız gereken gizli kapı buydu, saatten içeri Stephansdom'a girin.

Burada karşılaşacağınız en büyük zorluklardan biri güneş ışığı. Siz içeri girince güneş doğuyor



ve girdiğiniz ilk katta birçok yerde ışık gören alanlar var. Bu alanlara ayak bastığınız anda güneş ışığı sizi yakıyor ve zarar görüyorsunuz. Ayrıca frenzy seviyeniz de yükseliyor. Genellikle grubunuz dağınık yürüdüğü için böyle yerlerde 1-2 eleman ışığa basabiliyor. O yüzden bu tür bölgelerde adamlarınızı tek tek yürütün (Aşağıdaki yüz resimlerinin yanındaki yeşil düğmelerin hepsini kapatırsanız, kimse kimseyi takip etmeyecektir). Bu ilk katta yalnızca bir tane basit bulmacayla karşılaşacaksınız. Üzerinde üç tane kol olan duvara ulaşınca kolları Orta, Sol, Sağ sırasıyla çekin ve ikinci kata ulaşın.

İkinci katta çok fazla ışık yok, bu katta da bir üst kata çıkabilmek için çözmeniz gereken yalnızca bir bulmaca var. Eninde sonunda çıkışı kapalı ve duvarında ayna olan bir odaya geleceksiniz. Aynaya baktığınız zaman arkanızdaki düğmelerden hangilerine basmanız gerektiğini göreceksiniz. Bu iki düğmeye bastığınızda kapı açılacak ve üçüncü kata ulaşabileceksiniz.

Üçüncü katta farklı yaratık olarak Dark Hunter (75) ile karşılaşacaksınız. Bu ruhları en rahat Feral Claws gibi bir disiplin büyüsüyle öldürebilirsiniz. Bu katta Luther'i bulduğunuzda sizden onu bağlamanızı isteyecek. Oldukça uzun bir konuşmadan sonra size iki seçenek verilecek. Eğer onu bağlamayı reddederseniz hep birlikte öleceksiniz. O yüzden ilk seçeneği seçin. Merdivenlerden yukarı çıkın. Christof'u sol taraftaki kolun önüne götürün, Wilhem'i de sağ taraftakinin önüne götürün. Christof ile kolu çekin, hemen Tab tuşuna basarak Wilhem'e geçin ve onunla da kolu çekin. Tavan açılacak ve güneş ışığı Luther'i yakacaktır. Luther öldükten sonra geri dönüş yolunda Orsi ortaya çıkacak ve sizi tutsak edecek. Sanırım bir tuzağa düştük.

Teutonic Knight's Base

Serena hücreden çıkmanızı sağladıktan sonra yapmanız gereken etrafı temizleyip en alt kata ulaşmak ve buradan kaçmak. Gelelim bunun zorluklarına. Bu yerde karşılaşacağınız başlıca rakipler Teutonic Knight, Teutonic Lord ve Teutonic Captain. Bu şövalyelerin giydikleri güçlü zırh onlardan kan emmenizi engelliyor. Ayrıca üzerinize geldikleri anda dönerek yaptıkları bir vuruş var ki eğer başarılı olurlarsa bir veya iki vuruşta sizi tamamen frenzy haline sokabiliyorlar. Klasik bir taktik olarak eğer bunları grup halinde görürseniz teker teker üzerinize çekmeye çalışın ve öldürdüğünüz gibi oyunu kaydedin.

Bu bölümde yeteri sayıda kan şişesi bulacaksınız, yani şövalyelerden kan alamasanız bile bu çok büyük bir sorun olmayacak. Ayrıca bu bölümün bir diğer farklı özelliği bu sefer en alttan başlayıp yukarı doğru gidiyor olmamız. Üçüncü katta karşılaşacağınız bir Tremere'in üzerinden Tremere Amulet çıkacak. Bunu aldığınızda yeni bir quest açılıyor. İkinci ve birinci katta bazı odalarda birçok şövalyeye göreceksiniz. Öncelikle Captain'ın yanındakilere birer birer üzerinize çekip öldürün ve en son olarak da Captain'i halledin. İkinci katta böyle bir odada Ainkurn Sword bulacaksınız (en azından ben buldum ve sandıktan çıkmadığı için de rasgele bir eşyaya benzemiyordu). Üsten çıktığınızda Eastern Strasse'ye gidin ve Orvus ile amulet hakkında konuşun. Bir sonraki göreviniz Haus de Hexe'ye girmek.

Haus del Hexe

Vienna'nın güney kısmında Haus de Hexe'ye artık girebiliyoruz. İçeri girdiğinizde bunun diğerlerinden daha değişik bir zindan olduğunu göreceksiniz. Önünüzde üç adet kapı var, bunların her birinin sonundaki Arcanulum parçasını almalı ve üç parçayı da girişte yerde bulunan üçgene yerleştirmelisiniz.

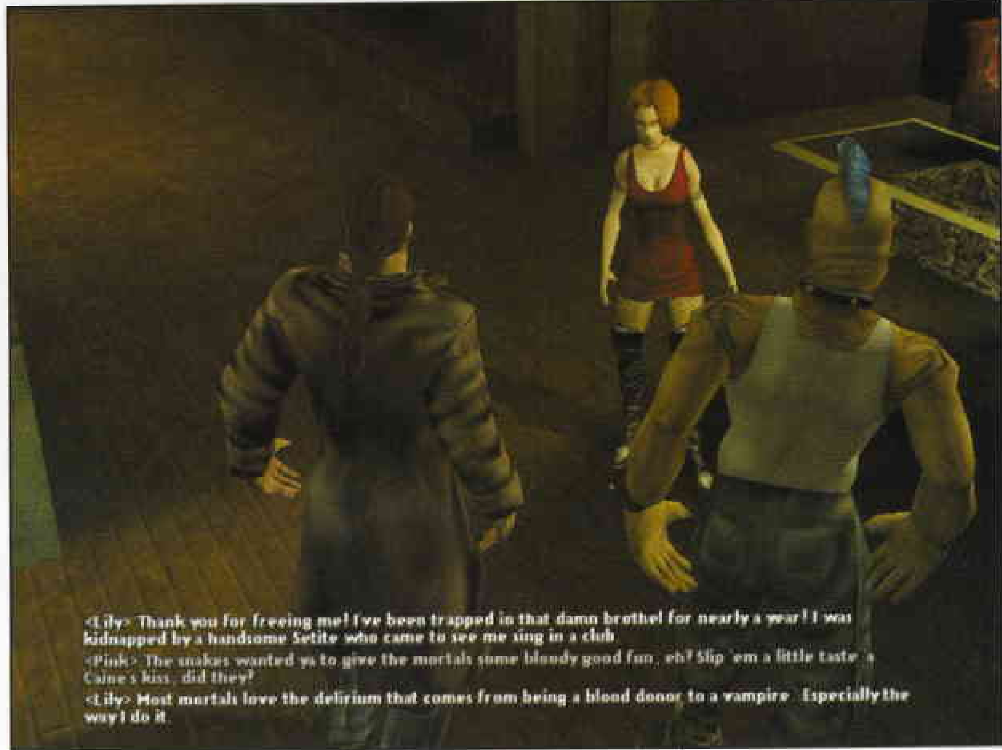
Soldaki kapı Gargoyle Lair'e açılıyor (Haus de Hexe 2). İçeride oldukça fazla sayıda gargoyle ve bunun yanında Tremere ile karşılaşacaksınız. Bu bölümün sonunda Virstania'yı (300) bulacaksınız. Onu da öldürdükten sonra Arcanum parçasını alın ve teleportu kullanarak girişe ışınlanın. Yerdeki üçgen şekle tıklayarak elinizdeki parçayı yerleştirin.

Ortadaki kapı Tremere Laboratory (Haus de Hexe 3). Yine bolca Tremere ile uğraşmak zorunda olduğunuz bir yer burası. Her odaya girip tüm Tremere'leri öldürün. Aslında asıl amacının bu bölümün son odasına ulaşmak ama yoldakileri de öldürüp oldukça experience kazanabilirsiniz. Son odadaki Arcanum parçasını alın, ışınlanın ve yerdeki üçgene yerleştirin.

Son kapımız Tremere Library'e gidiyor (Haus de Hexe 4). Burada dönen bir merdiveni kullanarak aşağı iniyoruz. Bu merdivenin çeşitli yönlerine odalar ve içlerinde Tremere'ler var. Hem experience, hem de çeşitli eşyalar için tüm odaları temizlemenizi tavsiye ediyorum. İçerisinde üç Tremere Lord'un bulunduğu odada son Arcanum parçası var. Lord'lar çok güçlü yaratıklar olduklarından (müthiş büyüler yapabiliyorlar) onları tek tek dışarı çekip öldürün. İçeri girip Arcanum'u alın ve ışınlanıp yerdeki üçgene yerleştirin.

Artık yukarıdaki Etrius Chamber açıldı. Buraya ilk girdiğinizde çok sade görünüyor. Ama masanın üstündeki Journal of Ethius'u aldığınız anda Ethius ortaya çıkıyor ve Eric'i bir gargoyle'a dönüştürüyor. Zavallı Erik artık sizin düşmanınız. Burada hemen oyunu kaydedin ve oyunu durdurup (Pause tuşu – patch'i kurduysanız) Wilhem üzerinde Feral Claws'ı ve diğerlerinde de Potence'i kullanın. Eric sizin üzerinizde sahip olduğu disiplinleri kullanmıyor ama yine de oldukça güçlü bir yaratık. Eğer onunla savaşırken grup elemanlarınızdan biri ölürse hemen kaydınızı yükleyin çünkü ondan sonra karşılaşacağınız Ethius çok daha güçlü. Eric öldüğünde hiç kayıp vermediyseniz oyunu hemen tekrar kaydedin. Sıra Ethius'ta. Ben onu yaklaşık 10 denemede öldürebildim. Ethius öldükten sonra Eric'in eşyalarından istediklerinizi alın ve Vienna'ya dönün. Burada Orvus'a uğrayıp Journal'ı verince size ateşten korunmanız için bir enchantment yapıyor. Ayrıca elinizde mücevherleri burada satıp inventory'nizi boşaltın. Aynı işlemi weaponsmith'e de uğrayarak yapın ve Prague'a geri dönün.

Prague'da University'e girince vampirler ve insanlar arasında savaş başladığını öğreniyoruz. Bazı vampir klanları artık saklanmaktan vazgeçmişler. Ama Christof'un gözü Anezka'dan başka bir şey görmüyor. Anezka'yı bulmak için gideceğimiz yer Vysehrad Castle.



Vysehrad Castle

Convent'in olduğu sokağın yanındaki yolsan ilerleyince Vysehrad Mountain çıkışına ulaşacaksınız. Bu yolu takip edip kaleye ulaşın. Kaleye en üst kattan giriyoruz, amacımız en aşağıya ulaşmak. Burası diğerlerine nispeten biraz kolay bir yer çünkü karşılaşacağınız tipler daha oyunun başında öldürdüğümüz türden yaratıklar. Ancak Tzimiche'ler size belki biraz sorun çıkarabilir çünkü sizi görünce hemen Drawing out the Beast disiplinini kullanarak karakterinizi frenzy durumuna sokuyorlar. Kalede dolaşırken olan biteni anlamanız yardımcı olacak Council Proclamation ve Libussa Report yazıları bulacaksınız.

3. katta karşınıza büyük bir kapı çıkacak. Bu kapıyı açınca çok hoş bir sürprizle karşılaşacaksınız. Vozhd ismindeki bu yaratık karakterlerinizden birini yakaladığı zaman kafasını koparıp anında öldürebiliyor. Onunla savaşırken uzaktan saldırmayı tercih edebilirsiniz. Ben her zamanki gibi Feral Claws'a ve hep birlikte saldırma stratejisine güvendim. Vozhd'u öldürünce 750xp. kazanıyorsunuz.

4. katta Anezka'yı buluyoruz. Bundan sonrasını bir demo şeklinde izliyoruz. Anezka'da değişimden biraz payını almış, pek rahibe gibi görünmüyor. Christof her zamanki gibi Anezka'yı bırakmıyor ve ikisinin de üzerine kalenin sütunlarından biri düşüyor. Gözümüzü açtığımızda hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Artık 1999 yılında Londra'dayız!

The Society of Leopold

Modern dünyaya hoş geldiniz. Modern zamanlarda geçen bu ilk bölüm sanki bu yeni zamana alışasınız diye yapılmış, kolay bir bölüm. Dikkatinizi çekecek ilk şey silahlar olacak. Ortaçağda kullandığınız yakın dövüş silahlarının yerine burada fazlasıyla tabanca ve tüfek gibi menzilli silahlar bulacaksınız. İlk başta bunların kullanımını yadırgayacağınız düşünülmüş olsa gerek ki, emektar kılıcımızı da bölüme başladığımız odada buluyoruz. Ama modern zamanlara biraz alıştıktan sonra siz de kılıcı bırakıp daha modern silahlar kullanmaya başlayacaksınız.

Bu ilk bölümde karşılaştığımız düşmanlar insan ve çok yeni saldırı biçimleri görüyoruz. Fireball'un yerini alev silahları, Call Lightning'in yerini de şok tabancaları almış. Ayrıca insanlar size Faith zararı veren Holy Water gibi şeylerle de saldırıyorlar. Bunlar arasında en ilginci kazık kullanan insanlar. Eğer saldırıları başarılı olursa bir süre başınız önde diz çöküp öylece kalıyorsunuz. Bu süre içinde hiçbir şey yapamadığınız için eğer etrafınızda fazla sayıda insan varsa hayatta kalmanız pek kolay değil.

Society of Leopold'da dolaştıkça Allatius'un notlarını bulacaksınız, bunları okumanız gerekli değil ama en azından olanlar hakkında azıcık bilgi sahibi olabiliyorsunuz. Birinci kata ulaştığınızda Leo Allatius (500) ile karşılaşacaksınız. O da bölümdeki diğer insanlar gibi pek güçlü değil, onu öldürmekte zorlanacağınızı sanmıyorum. Onu öldürdükten sonra biraz gerideki West London kapısını kullanarak dışarı çıkın.

Londra sokakları belki ilk bakışta karışık görünebilir ama aslında öyle değil. Harita her zamanki gibi çok işinize yarayacak. Yolda yürümeye başladıktan az sonra gelişen bazı olaylar sayesinde modern zaman giysilerine kavuşacaksınız. Yolu takip edince bir süre sonra Club Tenebrae'ye geleceksiniz. İçeri girin ve barın yanındaki Pink ile konuşun. Konuşma sırasında "Milord Pink..." seçeneği seçince modern zamanlardaki ilk grup elemanınızı kazanmış olacaksınız. Klüpten çıkınca konuşma seçeneği olarak "They are..." şıkkını seçin. Yolu takip edince eninde sonunda Underground to East London çıkışına geleceksiniz (metro tüneli). Buraya girip East London'a ulaşın. Bu arada Pink ile konuşma seçeneği çıktığında "The Lord completed..." şıkkını seçin. İlerlemeye devam edince sağ tarafta bir binaya çıkan merdivenler göreceksiniz (haritada Theatre Brothel olarak gözüküyor), buraya girin.

Temple of Set

Brothel'e girip Lily ile konuşun. "We offer protect..." seçeneğini seçerek onu da grubunuza katın. Temple of Set'e girmek için yapmanız gereken ise şöyle: Koridordan geçince içerisinde tablolar bulunan ufak bir odaya ulaşacaksınız. Duvarda asılı olanların karşısında yerde, duvara yaslanmış bir tablo var. Onun hemen sağındaki düğmeye bastığınızda Temple'e giden gizli kapı açılacak. Temple of Set'in zor tarafı çok fazla düşman ile karşılaşıyor olmanız. Setite'ler (70) sizi geçici olarak devre dışı bırakabilen büyülere sahip ve bu yetmiyormuş gibi bir de yılan çağırıyorlar. Neyse ki çoğu Setite öldüğü zaman cephane bırakıyor, bu bakımdan çok zorluk çekmeyeceksiniz. Birinci kattaki bazı kapıları yakındaki odalarda bulacağınız kolları çekerek açabilirsiniz.

İkinci kata girdiğinizde bir tahta köprü göreceksiniz. Hemen köprüden istediğiniz bir yana doğru koşun, köprünün üzerinde beklemezseniz fireball tuzağı size çarpamıyor. Bu bölümde de çeşitli kapıları açarak ilerleyin, tüm karakterlerinize yeterince cephane sağlamaya çalışın (burada ben hala Christof ile kılıç kullanıyordum, bir türlü silahlara ısınamadım).

Üçüncü katta bu bölümün ana elemanı olan Lucretia ile karşılaşıyoruz. Onunla konuşurken "Nay Tell us..." seçeneğini seçin. Lucretia karşılaştığımız en zorlu yaratıklardan biri. Grup elemanlarını etkileyip kısa bir süre için de olsa bize karşı saldırtabiliyor. Ben ona saldırmak için Christof'un kılıcını, Pink'in Feral Claws'ını ve Lily'nin de silahını kullandım. Özellikle eğer silah kullanacaksanız en hızlı olanları kullanmaya dikkat edin. Çünkü Lucretia ile savaşırken hıza çok ihtiyaç duyuyorsunuz.

Evet yerimiz bu aylık da bu kadarına yetti. Gelecek ay Londra'nın kalan son bölümü ve New York bölümleriyle oyunu bitireceğiz.

Eser Güven

PC HİLELERİ

Pharaoh

Oyunu oynarken aşağıdaki kodları girebilmek için [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C tuşlarına basın.

HILE KODU	SONUÇ
pharaohs tomb	Level atlama
living large	Tüm yerleşimleri Upgrade eder
fury of seth	Tüm askeri gemileri yok eder





Daikatana

Oyunu " + set console 1 " parametresiyle başlatın daha sonra konsolu açın ve " cheats on " yazın. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

HILE KODU	SONUÇ
God	Ölümsüzlük
Health#	#yerine girdiğiniz sayı kadar sağlık puanı
Weapon_give_#	#(1-10) nolu silahı verir
Massacre	Bölümdeki tüm düşmanları öldürür
Notarget	Görünmezlik
Cheats 0	hile modunu kapatır
Cam_toggle	kamera açılarını değiştirir
Cam_nextmon	Kamerayı sondaki düşmana odaklar
Sreenshot	screenshot alır
g_unlimited_ammo	sonsuz cephane
Rampage	Rampage Modu

Taychoon The Fringe

Numerik Paddeki 7 tuşuna basarak konsolu aktif hale getirin.

HILE KODU	SONUÇ
IM A CHEATER	Hile kodları aktif olur
ONE MILLION DOLLARS	5000 Credit ekler
QUICKENING	Tanrı Modu
COME GET SOME	Full Cephane
DILITHIUM	Full Enerji
THERE IS NO SPOON	Kazanmak için Starbase'e geri dönün
BOOM STICK	Tüm itemlar kullanıma açılıyor
RAGTAG	Tüm gemiler kullanıma açılıyor
KESSEL RUN	Gemiyi geliştirir





Sonsuz Afterburner

Afterburner'ı full yapın ve q tuşunu basılı tutun. Eğer doğru yaparsanız hiç yakıt kullanmazsanız.



Ultima Online

En popüler online oyun

Merhaba arkadaşlar, bu ay size tüm dünyada 160,000 civarı oyuncusu olan Ultima Online oyununu tanıtacağız (bu klasik girişi bilerek yaptım çünkü yazılara giriş bulmaktan nefret ediyorum). Benim her zaman savunduğum bir konu vardır. Online oyunlar icad edildiğinden bu yana bir kez bile online oyun oynamış hiç bir oyuncu bir daha aptal yapay zekaya karşı aynı zevki alamaz. LAN'ler de oynanan ve bir hastalık halini alan Counterstrike ya da Quake III gibi oyunları online olarak oynayanlar ise hep bağlantı hızlarından şikayetçi olmuşlardır. Ülkemizde internet bağlantı hızları malum olduğundan kablo modem gibi alternatif çözümler üretilsede hala sorunlar içerisinde yaşayıp gidiyoruz. Fakat tüm bu olumsuzluklara karşın bir MMRPG (Massively Multiplayer Role Playing Game) olan Ultima Online hala meraklıları tarafından tüm Türkiye çapında üstelikte fanatikçe oynanmaya devam ediyor.

Öncelikle bu oyunla ilgili bazı sorulara açıklık getirelim: Aral İthalat tarafından ülkemize getirilen Ultima Online piyasada iki ad altında satılıyor. Ultima Online: The Second Age ve Ultima Online: Renassaince. UO Second Age oyunun ilk piyasaya çıkan versiyonu UO Renassaince ise oyuna getirilen eklentilerle piyasaya çıkarılan ikinci versiyonu. Aralarındaki tek fark ise 40 MB civarında bir patch. İlk versiyonun sahipleri bunu download ettiklerinde hooop ellerinde bir Renassaince oluveriyor. Oyunu oynamak için yaklaşık 550 MB lık bir Hard Disk alanına sahip olmalısınız. Install ettikten sonra ise Ultima Online'ın sitesine girerek kredi kartınızı kullanıp kendinize bir hesap açmalısınız. Burada dikkat etmeniz gereken konu ise kredi kartındaki bilgilerle gireceğiniz bilgilerin kelimesi kelimesine aynı olması. Yani adres bilgileri, isminizin yazılması vs vs noktasından virgülüne kadar tutmalı. Bedavacılar için ise üzgünüm ama UO'nun dünya üzerinde bedava oynandığı bir yer yok ve kendi serverınızı açmak için ise şirketlerin bile boyunu aşan bir sürü şartı yerine getirmelisiniz. Hesabınızın açılması bazen 24 saatinizi alabiliyor. İlk 30 gün bedava oynama hakkınız var. Eğer oyunu beğenmezseniz bedava oynama süreniz dolmadan önce hesabınızı kapatabilirsiniz ve kredi kartınızdan para çekilmez. Oyunun çalıştırdığınızda sizden hesabınızı açarken girdiğiniz username ve password soruluyor. Burada da küçük büyük harf ayrıntısına dikkat etmelisiniz. Oyuna girmeden önce her zaman oyun otomatik olarak gerekli güncellemeler olup olmadığını kontrol ediyor.

Shard Nedir ?

Şimdi sıra geldi en önemli basamaklardan birine, hangi shard'da oynayacağınızı seçeceksiniz. Shard oyunun dünya üzerinde oynandığı server'lara verilen isim. Shard seçimi önemli çünkü ping sayınız ne kadar düşük olursa oyunu o kadar hızlı oynayabilirsiniz. Önünüze çıkacak shardları doluluk, hız gibi seçeneklerle test ederek size en uygun olanını bulmanız için oyun size yardımcı olacaktır. Benim size tavsiyem Atlantic shardını seçmenizdir çünkü hem oyunda en çok Türk bu sharddadır hemde bağlantı hızı bizim için en uygun olanıdır. Atlanticten sonra Europe, Sonoma gibi gene uygun hızlarda shardlar var. Tabii bu sözlerimden sakın sharddaki çoğu insanın Türk olduğunu çıkartmayın.

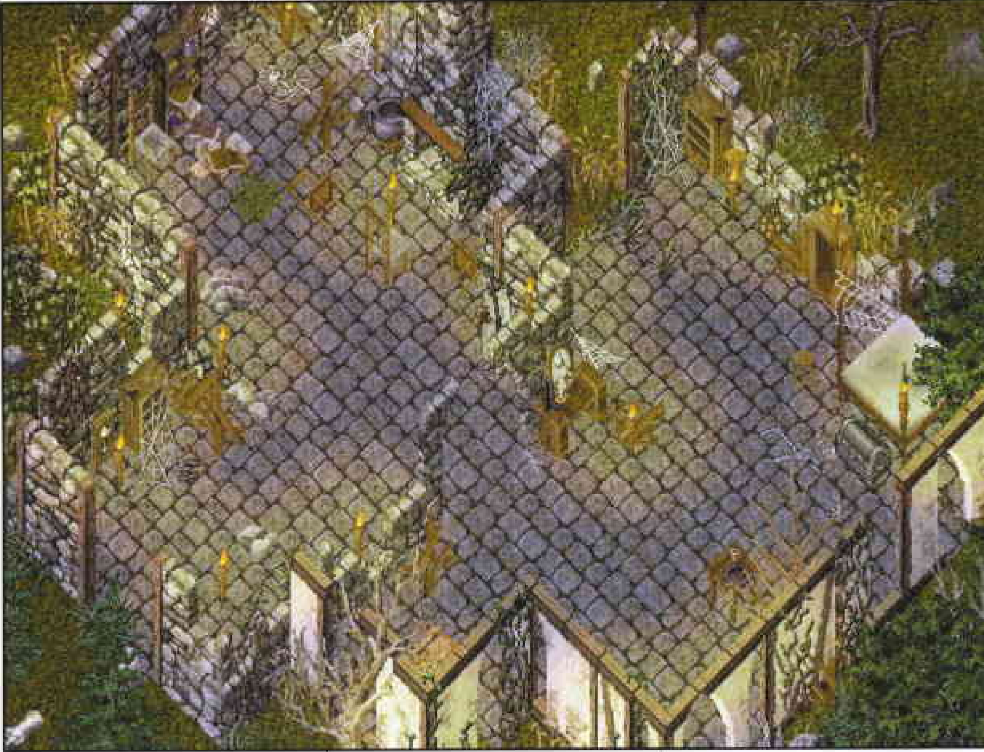


Oyunda geçerli olan ortak dil İngilizce, bunun yanında Almanca, İspanyolca gibi diğer dillerde konuşan insanlara rastlayabilirsiniz ama herkes az çok İngilizce bilir ve oyuncuların ağırlığı serverın kurulu olduğu bölgeye göre değişir. Fakat Japon shardlarından birini seçerseniz oradada insanlarla anlaşmakta zorluk çekebilirsiniz. En iyi shardı seçsenizde oyun hızınızda problemler yaşayabilirsiniz. Bunun için size tavsiyem gece 12 den sonra oyuna girmenizdir. Bu saatlerde hem shardlar daha boş olacağından daha hızlı olur hemde sizin bağlantınız daha hızlı olacaktır.

Karakter yaratmaya gelince: Öncelikle oyunda ne olmak istediğinize karar vermelisiniz. Bu da yaklaşık olarak 28 meslekten birini seçmeniz demek. Bu meslekler aşcıdan savaşçıya dilenciden cadı avcısına kadar uzanıyor. Tabii bunun yanında canınızın istediği skilleri çalışarak kendinize has bir karakterde yaratabilirsiniz. Oyun yetenekler yani skills üzerine kurulu. Level atlamak gibi bir mantık burada söz konusu değil. Bunun yerine devamlı kullanarak skillerinizi geliştiriyorsunuz. Bir skill puan olarak en fazla 100 olabiliyor ve tüm skillerinizin toplamıda en fazla 700 olabilir. Bu yüzden başlangıçta seçeceğiniz üç skill çok önemli böylelikle o skillerde daha avantajlı başlayabiliyorsunuz. Oyunda skill geliştirmek hiç kolay değil bunu da dikkate alın lütfen. Ayrıca ability puanlarınızı da dağıtmanız sizin için önem taşıyor. Strength, Dexterity ve Intelligence özelliklerinize toplam 65 puan dağıtabiliyorsunuz. Bu puanların dağıtımı da önemli çünkü ability puanlarınız skill puanlarınıza göre daha da ağır değişiyor.

Oyun içerisinde belli skilleri öğreten ustaları bularak diğer skill'lerde belli bir puana kadar satın alabilirsiniz. Fakat bu en fazla 35'e kadar çıkıyor ve gerisi sizin çalışmanıza kalmış. Eğer para harcamak istemezseniz gene belli skilleri oyun içerisinde bulunan eğitim kuklalarının üstünde çalışarak 25 puana kadar yükseltebilirsiniz.





Gelelim Karakter Seçimine

Oyuna girmeden önce elinizde bir rehber olması açısından belli başlı meslekler ve skillerinden bahsetmek istiyorum. Size tavsiyem en çok kullanacağınızı düşündüğünüz skill'leri en başta almayıp daha zor gelişen (Örneğin Ressisting Spells) skill'leri tercih etmeniz. Sakın almak kelimesini kullandığımda diğer skillere hiç sahip olmadan oyuna başlayacağınızı düşünmeyin. O skillerde size oyunda verilecektir ama puanları daha düşük olacaktır. Dikkat: Daha çok kullanacağınız skill daha çabuk gelişir ve onları oyun içerisindeki ustalardan satın alabilirsiniz. Aşağıda bahsedeceğim skillerin bazı özelliklerine skilinizi ilerlettikçe sahip olabileceksiniz. Yani Healing skill'ini aldığınızda hemen ölen kişileri canlandırabileceğinizi düşünmeyin. Bunun için çook uğraşmanız gerekecek.

The Warrior

Warriorlar yakın dövüşçüler olacaklarından tabii ki kullanacakları silaha göre bir skill seçmeliler. Bu skiller Swordsmanship, Macefighting vs gibi skiller olacaktır. Onlara yapılacak silahlı saldırılara karşı koyabilmeleri içinde Parrying'e ihtiyaçları olacaktır. Bunun yanında Tactics ile vurdukları zaman daha fazla zarar verebilirler, Healing ile yaralarını bandajlayabilir, zehirleri etkisiz hale getirebilir, ölen kişileri yeniden hayata döndürebilirler. Anatomy skill'i ile hem healing hem tactics özelliklerine bonus alırlar. Tabii ki bir Warrior'un büyüyle işi olmayacağı için onun için en gerekli skill'lerden biri büyüye dayanıklığını arttırmak için Resisting Spells olacaktır. Son skill olarak tercihiniz Archery ya da herhangi bir meslek skill'i olabilir.



The Mage

Oyundaki en pahalı iş bir pure mage olmaktır. Çünkü büyü yapmak için reagent denilen büyü malzemelerine ihtiyacınız vardır ve bu malzemeler çok ucuz değildir. Ayrıca içi tüm leveldan büyülerle dolu bir kitap üretmek ya da satın almak içinde paraya ihtiyacınız olacaktır. Bunun yanında Mage olarak çok güçlü olamayacağınızdan size tavsiyem ikinci bir karakter yaratarak para üretip bu karakterinizi desteklemenizdir. Mage için gereken skiller tabii ki en başta Magery, daha çok mana için Meditation, Resisting Spells, daha çok büyü zararı vermenizi sağlayacak olan Evaluating Intelligence, elinize bir silah alacağınız süreye kadar kendinizi savunabilmeniz için Wrestling ve herhangi bir silah skill'i ve Tactics olacaktır. Bir Mage'in önündeki yol çok uzundur ama usta bir mage çok tehlikeli bir düşman olabilir, özellikle de bir Player Killer yani oyunculara saldıran başka bir oyuncu ise .

Önümüzdeki ay size diğer sınıflardan ve oyunun oynanışından bahsedeceğiz. Bu evrene bir kere girdinizmi kolay kolay çıkamazsınız.

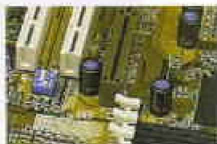
Burak Akmenek

Patron Kim? Elbette Onlar!

Ayın Ürünleri

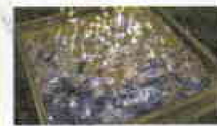

sf 122 AMD Duron 600MHz

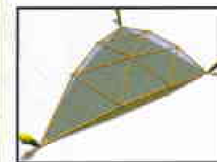

sf 118 Anakart Çipsetleri


sf 120 Anakart Modelleri

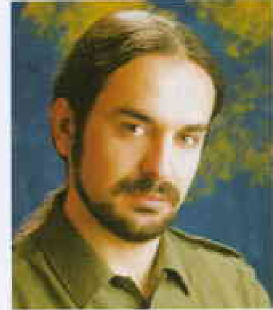

sf 124 Genius MaxFire F-33D


sf 124 Acer P911

Ace's Zone

sf 125 DirectX 8 Geliyor!!!


sf 126 NVIDIA Detonator 3 Sürücülerini Yayınladı

Haberler sf 116
Donanım Pazarı sf 127
Mektup sf 128


Tuğbek Ölek

İki aydır sizlere ateşli, kararlı ve olabildiğince gerçekçi yazılar yazmaya çalışıyorum. Çünkü muhabbet, yeni ürünler, haberler falan bir yana dışarıda, sokakta yaşanan bir gerçeklik var. Türkiye'deki bilgisayar piyasası (özellikle oyuncular için) hiç de hoş olmayan bir durumda. Düzensiz, problemli ve binbir tuzakla dolu. İşin kötüsü bu pek kimsenin umurundaymış gibi gözükmüyor.

Biz bu kötü duruma karşı bir şeyler yapabiliriz diye düşünüyorum. Ancak önemli olan benim ne düşündüğümden çok sizlerin ne düşündüğü ve ne istediği. Çünkü ben sadece bir kişiyim. Ama sizin sayınız on binlerce. Bakalım siz ne düşünüyormuşsunuz? Geçen ay bilgisayar kullanıcılarının haklarını korumak için açmayı önerdiğim web sitesi ile ilgili olarak sizlerden hiç aksine bir tepki gelmedi. Bu güzel bir şey. Ama işin kötü yanı, pek olumlu tepki de gelmedi. Açıkçası bu konuyu, beni sonuna kadar desteklediklerini bildiren birer mail yollayan topu topu 5 kişi dışında, sanırım pek çoğunuz önemsemedi. Geçen ay dergimizi tahminen 30.000 kişi okudu. Bunların tahminen 10.000'inin geçen ayki yazıyı okuduğunu düşünürsek 2000 okurumuzdan sadece birinin kendi haklarını korumak için bir araya gelmeye ilgi gösterdiğini görüyoruz. Demek ki neymiş "Patron onlarmış!" Herkes memnunmuş ve ben boşuna basıyormuşum klavyenin tuşlarına.

Sorun yok. İlgi gösteren arkadaşlara sonsuz teşekkürlerimi iletiyorum. Herhangi bir firma ile yaşadıkları her sorunda benden yardım isteyebilirler. Diğerleri ise zaten durumdan rahatsız değiller. Benim asla bu işin peşini bırakmaya niyetim yok. Ancak yine de okurun istediği olacak ve ben buradan eğlencelik yazılar yazmaya devam edeceğim. Ben mi paranoyağım yoksa cidden umurunuzda değil mi? Gerçekten merak ediyorum.

Bu ayın yakınmalarını geçtiğimize göre Donanım sayfalarımızda neler var şöyle bir göz atalım. Geçen ay size karşılıklı GeForce MX testi için söz vermiştim. Ancak geçtiğimiz ay piyasaya zaten incelediğim Leadtek Winfast MX dışında bir model gelmedi. Ay sonuna doğru gelen Asus'un bir modeli de test için geç kalmıştı. Bu yüzden bu testi bir ay daha ertelemek zorunda kaldım. Bu ay yine teste yetişemeyen ATI Radeon ile birlikte geniş bir GeForce MX testi yapmayı düşünüyorum gelecek ay. Eğer bu gerçekleşebilirse Ace's Zone'da da MX'lerin özel bir overclock dosyası olacak.

Yine de bu ay Donanım oldukça dolu. Piyasada ki yeni Pentium anakar çipsetlerinin testi ile 19 ayrı anakart modelinin teknik özellikleri bulabileceksiniz. Ayrıca AMD'nin yeni işlemcisi Duron'un oldukça kapsamlı bir incelemesi var. Sakın es geçmeyin, çünkü Duron ortalığı birbirine katacak. Bunun dışında NVIDIA'nın yeni Detonator 3 sürücüsü, DirectX 8 ve GeForce2 Ultra bu ayın önemli başlıkları...

LEVEL Teknoloji Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL Performans Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.

LEVEL Ekonomi Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

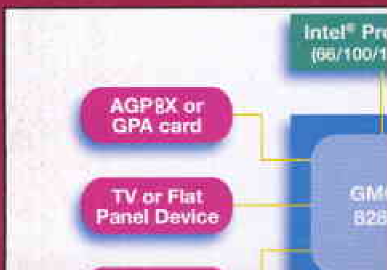
Matrox, Amiga El Ele... Nereye?

Bu ayın şüphesiz en şaşırtıcı gelişmesi Matrox ile Amiga'nın işbirliği anlaşması oldu. Oldukça tartışmaya açık olan bu anlaşmanın anlamı neydi? Yoksa bu tekrar hayata dönme hikayesi yılana dönen, elden ele geçen Amiga'nın bu sefer gerçekten çıkacağına yönelik bir ışık mıydı? Ya da ev kullanıcıları pazarında gittikçe gerileyen Matrox ile bir nostalji öğesi olmanın ötesine gidemeyen Amiga'nın laf olsun diye yaptıkları bir anlaşma mı? Bunu zaman gösterecek. Ama bana ilk ihtimal daha mantıklı geliyor. Bu arada Matrox ay içinde bir basın toplantısı düzenleyerek 2001'de Türkiye pazarına daha fazla önem vereceğini gösterdi. Bu da Matrox ürünlerinin daha kolay bulunabileceği ve fiyatlarının daha uygun olacağı anlamına geliyor.

POWERED BY matrox

Agp 8X Açıklandı

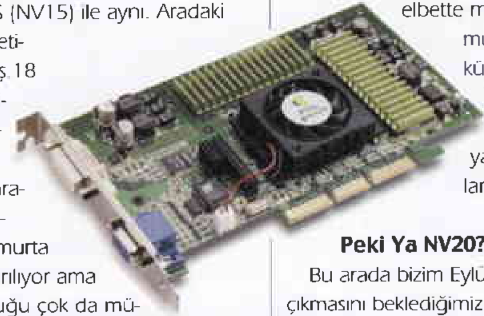
Intel geçen ayın ortasında düzenlediği Developer Forum'da (IDF) AGP 8X'in özelliklerini açıkladı. Henüz piyasadaki oyunlar AGP'nin en büyük faydası olan Agp dokularını desteklemez ve BUS hızından doğan dar boğaz AGP 4X'in önünü keserken açıkçası AGP 8X kimseyi umutlandırmadı. Ancak AGP 8X destekli ekran kartlarının çıkışı 2002'nin başlarını bulacak ve bu arada Intel'in 400MHz BUS desteğine sahip i850 chipseti piyasada olacak. Eğer o zamana kadar oyun geliştiricileri de AGP'nin nimetlerinden faydalanmaya karar verirse AGP 8X bir değer kazanabilir. AGP 8X 2 GB/sn gibi çok yüksek bir aktarım hızına sahip olacak. AGP 8X desteğine sahip anakartların AGP 4X'i de destekleyeceği, ancak AGP 2X desteklerinin bulunmayacağı açıklandı.



GeForce2 Ultra

NVIDIA Bu sefer Sözünü Tutamadı mı?

NVIDIA, TNT'lerden bu yana, 6 ayda bir yeni bir chipset üretme sözünü tutuyor. Her sonbahar ve ilkbaharda NVIDIA'nın yeni bir canavarı ile karşılaşıyoruz. Bu senenin baharında çıkan NV15 kodlu GeForce2'nin ardından Eylül ayı içinde adı GeForce3 olarak anılacağı tahmin edilen NV20'nin çıkması bekleniyordu. Ancak iki sebep yüzünden nVidia bunu yapamadı. Bu sebeplerden ilki NV20'nin özellikle DirectX 8 uyumlu tasarlanmasına karşın DirectX 8'in hazır olmaması. Diğer sebep ise NV20'nin üretilmesi gereken .15 mikron teknolojisinin şu an çok pahalıya gelmesi.



Eski Yemek Yeni Sos

NV20'yi üretemeyen NVIDIA bunun üzerine herkesi şaşırtarak GeForce2'nin gelişmiş bir versiyonu olan GeForce2 Ultra'yı piyasaya sürmeye hazırlanıyor. GeForce2 Ultra kod isim olarak NV16'yı kullansa da çipset temelde GeForce2 GTS (NV15) ile aynı. Aradaki fark ise chip'in üretiminde Geliştirilmiş .18 mikron teknolojisine geçilmiş olması. Bu yeni teknoloji pek çok kişi tarafından sağlam yumurta - çürük yumurta olarak da adlandırılıyor ama bizim için ne olduğu çok da mühim değil. Önemli olan, bu sistemin 200MHz hızında çalışan GeForce2'nin 250Mhz hızında çalışmasını sağlaması.

Aynı TNT2 ve TNT2 Ultra'larda olduğu gibi çekirdek hızının yanı sıra kullanılan RAM'in hızında da artış var. GeForce 2 GTS'de kullanılan 6ns'lik DDR/SG-RAM yerine Ultra'da 4ns'-lik RAM kullanılmış. Bu da RAM hızının 333MHz'den 500MHz'e çıkarak yüzde 50 artması anlamına geliyor. Ancak NVIDIA stabilite sorunlarından çekindiği için hızı 460MHz ile sınırlamış. Bu da kartın hala overclock için 40MHz'lik bir pay taşıdığı anlamına geliyor.

Peki RAM hızındaki yaklaşık yüzde 40'lık artış genel performansı nasıl etkileyecek. Elbette yüzde 40 artmayacak, ancak yüzde 25'leri bulan bir artış bekleyebiliriz. Yani GeForce2 Ultra ile GeForce2 GTS arasındaki performans farkı GeForce 256 ile GeForce2 DDR arasındaki gibi oldukça bariz olacak.

Çok RAM Çok Para

Ayrıca Ultra'ların sadece 64MB'lık modeli olacak. Gerçi kart 128 MB RAM'i de destekliyor ama 128 MB RAM'e sahip bir ekran kartını üretmeye cesaret edecek bir firma olduğunu sanmıyorum.

Aslında tüm bunlar kulağa hiç de kötü gelmiyor. Şimdi gelelim hepinizin en başından beri büyük bir tedirginlikle beklediği asıl önemli konuya: Fiyat. Maalesef GeForce2 Ultra'lar tahminen 500 dolarlık fiyat etiketleri taşıyacaklar. Neredeyse komple bir sistem alabileceğiniz bu parayı bir ekran kartına verir misiniz bilmem? Ben kendi adıma fiyatı iyice düşmedikçe ne Ultra ne de çok yüksek fiyatlı başka bir kartı almayı düşünmüyorum. Neyse, elbette maddi durumu 500 $'lık küçük bir meblayla sarsılmayacak olanlar alacaktır.

Peki Ya NV20?

Bu arada bizim Eylül ayında çıkmasını beklediğimiz NV20'ye ne olacak? Onun çıkışı için bir 6 ay daha bekleyeceğiz. Ancak bu süre içinde Radeon Maxx, Voodoo5 6000 gibi rakiplerin çıkacağını düşününce NVIDIA'nın elini daha çabuk tutmak isteyeceğini söyleyebiliriz. Özellikle 3dfx'in Şubat ayında çıkaracağı yeni nesil ekran kartı ile ortalığı kasıp kavuracağı iddialarını düşününce...



Asrın Pembe Dizisi!!!

Intel, AMD ve VIA Baş Rollerde

1 GHz işlemci çıktıktan sonra rahat ederiz sanmıştım. Intel ile AMD hem kendilerine hem de piyasaya yarardan çok zarar getiren yarışlarını bırakır, teknolojik gelişimi doğal seyrine bırakırlar diye düşünüyordum. Ama ne hata... 1GHz'in ardından 2-3 ay soluklanıp yine yarışa daldılar. Önce Intel 1.13GHz'lik işlemcisini duyurarak

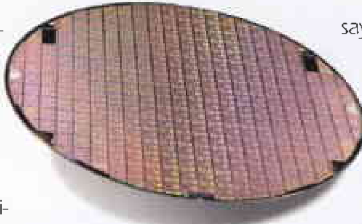


AMD'ye hiç beklemediği bir anda bir gol attı. AMD'nin kendini toplayıp buna cevap vermesi ancak 15 gün sonra oldu. Halbuki genelde bir gün sonra cevabı yapıştırmaya alışıktılar.



AMD'nin İntikamı

Üstelik AMD'nin yeni işlemcisi 1.1 GHz idi ve baştan Intel'in gerisinde kalıyordu. Bunun üzerine fiyatları düşürüp üretime gaz verdi. AMD daha düşük saat hızında bile olsa çok daha ucuz bir işlemci üretti. Sadece 1.1 GHz ile yetinmeyip tüm işlemci fiyatlarını kırdı. Şu an 1GHz'lik Athlon neredeyse 1GHz'lik PIII'ün yarı fiyatına satılıyor. Zaten Duron ile Celeron'u köşeye sıkıştırıyorlar ve Itanium çıkmadan SledgeHammer ile oldukça can yakacaklar. Ama o da ne VIA, Cyrix III işlemcisinin 1GHz'in üzerindeki modelini yılbaşından önce piyasaya sürmüş olacağını açıklıyor. Böylece artık çekişmenin sadece Intel ile AMD arasında geçmeyeceği belli oluyor.



Bu silikon tepside yüz'den fazla işlemci var.

Çipset Çemberi

Ama sonuç yine delice yarış, yine hazır olmayan anakartlar. Gerçi KT133 sayesinde AMD'nin pek derdi yok. VIA'da anakart çipsetleri üretimi konusundaki başarısı sayesinde Cyrix 3'ü sağlama alabiliyor. Ancak Intel ne yapacağını şaşırmış durumda. Çünkü Pentium 4'un piyasaya çıkışı çok da uzak değil ama onun performansına denk düşecek RAM'i destekleyen bir anakart yok ortalıkta. RAMBUS'dan ağzı zaten yandı ve CaminoGate çipsetinin adını bile duymak istemiyor. Diğer yandan DDR-RAM kullanması RAMBUS ile yaptıkları anlaşma gereği yasak. Bu yüzden DDR-RAM destekleyen bir çipset üretemiyor. Ancak VIA harıl harıl DDR-RAM üzerinde çalışıyor ve Pentium 4 piyasaya çıktığında karşısında DDR-RAM destekli anakartlar ile güçlendirilmiş bir Athlon bulursa vaziyet hiç de hoş olmayacak. Bu yüzden Intel, VIA'ya yaklaşıp, DDR-RAM desteğine sahip anakart çipseti üretmesini istediği söylentileri dolaşıyor. Bu Intel için büyük bir kayıp çünkü anakart çipseti piyasasında büyük bir kayba uğraması anlamına geliyor. Ama bunu yapmazsa işlemci piyasasından olacak. Eli mahkum. Bu sene Intel için tam anlamıyla kabus gibi geçti.



Sende mi Don Envidya?

Ama bu üç "kafadar" birbiriyle uğraşsın bir dördüncüsü için için kendini bu üçünün arasına atmaya hazırlanıyor. Bu firma bilin bakalım hangisi: NVIDIA! Hiç aklınıza gelir miydi NVIDIA'nın anakartlar için çipset üreteceği. Üstelik bunlar DDR-RAM destekli olacak ve çipsetin içine yerleştirilmiş GeForce MX ve GeForce2 GTS ile gelecek.

Hepsinin üzerine bu masaüstü bilgisayarlar arenasındaki sonu gelmeyen kavga, dizüstü bilgisayar piyasasına da nüksetti. Özellikle dizüstü bilgisayarlara işlemci üreten Transmeta 2001 başında 1GHz'i aşacaklarını açıkladı. Üstelik en büyük rakibi olan Intel ile yarışabilmek için AMD'ye yanaşıp iş birliği önerdi.

Ay boyunca bu dedikodular sürdü gitti. Ay sonuna doğru ise AMD Ocak ayı içinde 1.5GHz'lik işlemcisini piyasaya sürmeyi planladığını açıkladı.

Mitsui'den Medya Atağı

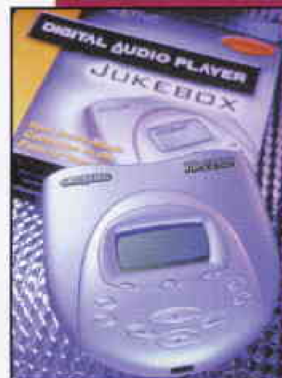
CD-R konusunda kalitesi ile her zaman takdirimizi toplamış olan Mitsui oldukça yeni iki medyayı piyasaya sürdü. Mitsui'nin yeniliklerinden birincisi renkli



CD'ler. Bu CD'lerin farkı silver olmalarına karşın alt yüzeylerinin sarı, kırmızı, mavi ve mor gibi farklı renklerde olması. Bu CD'lerin hem daha sevimli görünmesini sağlıyor hem de karışma şanslarını minimuma indiriyor. Diğer bir yenilik ise Protect CD-R'lar. Bu yeni CD-R'ı CD yazıcınıza yerleştirdiğinizde ekstra hiçbir yazılıma ihtiyaç duymadan çalışıyor ve seçtiğiniz sistem bileşenlerinin yedeklemesini yapıyor. Üstelik bu işi sıkıştırma kullanarak yaptığından 1GB'a kadar veriyi yedekleyebiliyorsunuz. Daha sonra sistem yedeklerini yüklemek istediğinizde tek yapmanız gereken aynı CD'yi CD-ROM'unuza koymanız. Program kendiliğinden açılıp isteğinize göre geri yüklemeyi yapıyor.

Creative JukeBox Piyasada

Creative uzun süredir merakla beklenen flaş ürünü Nomad JukeBox'ı Singapur'da yaptığı bir toplantı ile tanıttı. 6GB'lık hafızaya sahip olan bu yeni MP3 çalar tam 1500 şarkıyı hafızasında tutabiliyor ve yeni ses formatlarını destekliyor. Yanınızda taşımak için çok uygun olmasa da arabalarda, evlerde kullanımı müzik alışkanlığımıza renk katacak. Bütün dünyadan gelen editörlerin katıldığı tanıtım toplantısını sevgili arkadaşımız Gökhun sizler için izledi. Şimdi size JukeBox ve Singapur gezisinde edindiği izlenimleri anlatacak... ... ... Gökhun... Gökhun... Gökhun nerede? Nereye kayboldu, yayındayız bulun hemen! Neyse JukeBox ile ilgili ayrıntıları gelecek ayki incelememizde bulabilirsiniz.



Anakart Arenası

BX-133, Apollo Pro 133A ve i815, performans yarışında ter dökerken, 19 ayrı anakart modeli de tüm özellikleriyle birbirleriyle mücadele ediyorlar.

Giriş yazısında da değindiğim gibi GeForce2 MX'ler piyasaya çıkmayınca ben de anakartları test etmeye karar verdim. Son 6-7 ayda çıkan Via ve Intel'in yeni çipsetlerini taşıyan modeller sayesinde neredeyse piyasadaki anakartların hemen hepsi değişti. Bu yüzden anakart testi için doğru zamanda olduğumuzu düşünüyorum.

Ekran kartı testlerinin aksine anakartlarda her modele tek tek benchmark uygulamadım. Çünkü aynı çipseti taşıyan anakartlar istisnai durumlar olmadığı sürece genelde aynı performans değerlerini veriyor. Ayrıca 20 anakartın testini yapmak insanı bezdirecek bir olay. Bu nedenle bu anakartaları her bir çipsetini temel olarak onları taşıyan anakartlardan birer model test ettim. Ve böylece performans farklarını görmeyi ve tüm modelleri özellikleri ve mimarileri açısından incelemeyi daha makul buldum.

Via Bilmecesi

Testimizde yer alan anakartlar içinde çipset olarak çoğunluk VIA'ya ait. Çünkü Via'nın Apollo Pro 133 serisi çipseti hem ucuz hem de yetenekli olduğu için oldukça tutuldu. Ancak Via Apollo Pro 133 çipseti bir iki ayrı versiyona sahip ve öncelikle bu çipsetleri değerlendirip yanlış anlamaların önüne geçmek istiyorum.

Apollo Pro 133'leri farklı kılan South ve North Brige'lerdeki küçük farklar. Şimdi bu South ve North Bridge'ler de ne demek? Bunlar anakartın çipsetini oluşturan iki çip. İsimlerinin South ve North olması ise birinin anakartın üst diğerinin alt kısımda bulunuyor olması. Üst taraftaki North çipi anakartın asıl çipi ve anakartlar genelde bu çipin ismiyle anılıyorlar. Bu çip işlemci, RAM, AGP ve South Bridge yuvaları gibi ana bileşenlerin arasındaki köprü. Alttaki South çipi ise PCI yuvalarını, portları ve IDE yuvalarını denetlemekden sorumlu. Yani North anakartın müdürü iken, South PCI ve IDE'den sorumlu müdür muavini.

Şu an piyasada bulunan ve UDMA/66, 133MHz BUS gibi temel özelliklere sahip olan çipsetin ismi Apollo Pro 133. Apollo Pro 133'ün North Bridge'i 693A. İncelediğim anakartlardan dördü bu çipsete sahip. 693A'dan daha sonra çıkan 694X ise Apollo Pro 133A olarak anılıyor. 693A ile 694X'in arasında ki temel farklardan biri AGP 4X desteği. Bunun dışında 694X daha eski olan 693A'ya göre yüzde 10 kadar daha hızlı.



Apollo Pro 133A'ile birlikte kullanılan South Bridge'ler de iki ayrı model. Bunlar 686A ve 596B. Daha yeni olan 686A'nın özelliği fazladan iki USB portuna, opsiyonel olarak on-board ses kartına sahip olması ve sistem ısı ve voltaj kontrollerinin daha gelişmiş olması. Bu özellikler 686A'yı 596B'ye tercih etmek için yeterli. Yani VIA çipsetli bir anakart almayı düşünüyorsanız 694X North Bridge ve 686A South Bridge sahibi bir tane almaya bakın. Neyse ki testimize katılan 12 VIA çipsetli anakarttan 7 tanesi bu tanıma uyuyor.

Geç Gelen Kahraman Solano

Intel'in CaminoGate skandalının ardından tüm umutlarını bağladığı Solano anakartlar piyasaya iyice yayıldı. Bu ay tam 6 Solano'yu inceleme fırsatı buldum ve açıkçası sonuçlar oldukça yüz güldürücüydü. i815 çipsetine sahip anakartların hemen hepsi tam özelliklerle donatılmış oldukça sağlam ve hızlı anakartlar. Bunlardan 5 tanesi i815E dediğimiz model. Bu modelin farkı kullandığı South Bridge'in 801AA değil, 801BA olması. 801BA farklı olarak ICH2 çipine sahip ve bu sayede hem CNR slotlarını hem de UDMA/100'ü destekliyor.





CNR adını verdiğimiz slot aslında i815 için çok önemli. Eski AMR'ın yerini alan CNR özellikle modem ve network kartı maliyetlerini çok düşürecek gibi gözüküyor. Önemli olan, insanlar bu oldukça küçük ve ucuz kartlara güvenip satın alacaklar mı? Açıkçası AMR'da böyle olmamış ve en azından Türkiye piyasası için AMR'lar hiç de iyi iş yapamamıştı.

Solano şu an için özellikler olarak en zengin çipset. Üstelik performans olarak Apollo Pro 133A'ya üstünlüğü tartışılmaz. Ancak fiyatı yaklaşık olarak Apollo Pro 133 A'ların iki katı. Bu durumda bu performans farkı gayet doğal. Ancak durumda terslik yaratan aslen Solano'ların performans olarak BX'lere karşı çok da fazla bir avantaja sahip olmaması.

BX-133

Kim ne derse desin, 440BX denen çipset Intel'in bugüne kadar ürettiği en iyi slikondur. İlk çıktığı günden beri son bir yıla kadar rakip tanımayan BX çipseti kendinden 2 yıl sonra çıkan Via Apollo Pro 133'den bile daha hızlı. Intel'in tüm i820 hataları ve i815 gecikmeleri boyunca bütün yükü sırtladı emektar BX çipseti ve Intel'in ana dayanağı oldu.

BX çipsetinin en önemli özelliği sorunsuz olması. Intel'in tüm yeni çipsetleri ve VIA'nınkiler karşısında hala en stabil çipset BX'dir. Bunun en önemli sebebi yıllar boyunca kullanıldığı için iyice oturmuş olması. Ancak BX artık ömrünün sonuna geldi. Çünkü yeni anakartlardaki AGP 4X, UDMA/66, 133MHz BUS, AMR ve CNR gibi pek çok özellikten yoksun.

Sürekli ondan bahsetsem de bu ay testimizde bir BX çipseti yok. Bu ay BX-133'ü inceliyoruz. İkisi arasındaki fark nedir derseniz çipsetin kendisi olarak hiçbir fark yok. Ancak çipseti barındıran anakartın mimarisinde yapılan bazı değişiklikler sayesinde çipset 100MHz yerine 133MHz'de çalışıyor ve yeni çipsetlere karşı sahip olduğu en önemli açığını kapatıyor.

Aslında bu çok da yeni bir şey değil. Sıkı overclock'çuların hepsi BX çipsetinin 133MHz hızına overclock edildiğinde hiç sorun çıkarmadan çalıştığını bilir. Ancak anakart mimarisindeki sorunlardan dolayı bu işlemi sadece birkaç anakartta ve çok dikkat gerektiren karmaşık bir iki işlemle yapabiliyordunuz.

BX-133'ün yola çıkış mantığı bu. Anakart mimarisinde değişiklikler yaparak BX çipsetini 133Mhz'e hazır olarak piyasaya

sunmak. Böylece sadece overclock'çuların değil sıradan kullanıcıların da BX çipsetini 133MHz hızında kullanabilmesini sağlamak.



Şu ana kadar piyasaya çıkan tek BX-133 anakart ABIT'in BX133-RAID'i. Ancak diğer üreticiler de aynı yolu izleyecek gibi görülüyor. En azından bir kısmı. Elimizdeki tek örnek o olduğuna göre ABIT BX133-RAID'e biraz daha yakından bakmak gerekiyor. Bu anakartın BX çipsetini 133MHz çalıştırabilmesi dışındaki en önemli özelliği fazladan bir IDE denetleyicisine sahip olması. Bu ekstra denetleyici UDMA/100 ve RAID desteğine sahip. UDMA/100'ün ne olduğunu pek çoğunuz bilse de RAID çoğunuza yabancı bir kavram olmalı. Çünkü bugüne kadar RAID sadece profesyonel bilgisayarlar ve server'larda kullanılan bir teknolojiydi.

RAID Tipleri ve Faydaları

RAID'in aslında iki temel tipi var. RAID 0 ve RAID 1. Bu ikisinden üretilmiş türevler olsa da bunlar ev kullanımı için çok kompleks. RAID 0 iki hard-disk'i birleştirerek bir hard-disk gibi çalıştırıyor. Mesela 15GB'lık iki hard-diski birleştirip 30GB'lık bir hard-disk haline getiriyorsunuz. Sistem bir dosyayı hard-diske kopyalayacağı zaman dosyayı ikiye bölüp her hard-diske bir parçasını kopyalıyor. Dosyayı tekrar okumak isterse iki parçayı ayrı ayrı okuyup birleştiriyor. Bunun avantajı okuma ve yazma işlemlerinin neredeyse iki kat hızlanması. Çünkü her hard-disk dosyanın sadece yarısını yazmak veya okumakla uğraşıyor. Bu performans artışı özellikle büyük dosyalarda kendini daha fazla hissettiriyor. Dezavantajı ise hard-disk'lerden birine zarar gelmesi durumunda tüm dosyaların yitirilmesi.

Diğer RAID metodu olan RAID 1'de ise yine aynı ebetta iki hard-disk kullanılıyor ancak bu sefer iki hard-disk'ten biri diğerinin kopyası olarak çalışıyor. Yani iki15GB'lık hard-disk bir 15GB gibi çalışıyor. Bu sayede dosyaların her birinin iki kopyası oluyor ve birinden birine bir zarar gelirse diğerinden hata hemen düzeltiliyor. Ayrıca dosyaların okunması sırasında iki hard-disk'ten de faydalanıldığı için okuma performansı artıyor. Bu sistemin en büyük dez avantajı sahip olduğunuz hard-disk miktarını yarıya indirmesi. Mesela 30GB'lık hard-diskiniz olmasına rağmen 15GB olarak kullanacak olmanız. Server işletmediğimize ve bu denli güvenliğe ihtiyacımız olmadığına ve en önemlisi hard-disk'leri ikişer ikişer almak epey tuzlu olacağına göre bu sistem bizim işimize pek yaramıyor. Ancak AGP 0 oyuncular için oldukça avantajlı olabilir. Belki 3D performansı arttırmaz ancak oyunların ve oyun içindeki bölümlerin yükleme hızını oldukça arttıracaktır.

Performans Değerlendirmesi

Bu üç çipseti değerlendirmek için yazının başlarında da belirttiğim gibi her birinden birer örneğe benchmark testi uyguladım. Teste aldığım modeller ABIT'ın BX133-RAID ve SE6 modeli ile Asus'un CUV4X'i. Aslında üç modelin de aynı üreticiden olmasını istiyordum. Solano ve BX-133 için ABIT seçmemin sebebi de bu. Ne yazık ki ABIT'in testte Apollo Pro 133A bir modeli yoktu. Ben de bu çipsete sahip modellerden en iyisini seçtim.

Yaptığım testlerden üçü ekran kartlarına da uyguladığımız Quake2, Quake3 ve 3DMark2000 V1.1'di. Ancak AGP hızını yakından ilgilendirdiği için bu sefer 3DMark2000'in 32MB Texture Rendering Speed'ini de ekledim.

İlk test olan Quake 2 başta beni hiç şaşırtmadı. SE6 en yüksek değerleri verirken, CUV4X en geride kaldı ve BX133-RAID'in verdiği değer ikisinin arasında bir yerlerde kaldı. Aslında bu testte BX133-RAID'den daha iyi bir sonuç bekliyordum. Ancak ihtiyar BX 133MHz dopingine rağmen SE6'ya yetişemedi.

İkinci test olan Quake3'de durum daha farklıydı. Düşük çözünürlüklerde SE6 açık bir fark atar ve CUV4X, BX133-RAID'i sıkıştırırken yüksek çözünürlüklerde BX133-RAID rakiplerini geçti ve farkı açtı. Ancak burada bir nokta çok önemli. 1600x1200x32 çözünürlükte SE6 ile CUV4X aynı skoru verdi ve BX133-RAID'nin çok gerisinde kaldı. SE6'nın bu çözünürlükte verdiği skoru istisna olarak kabul etmekte fayda var. Çünkü bu kadar düşük çıkması yaptığım tüm testlere ters düşüyor.

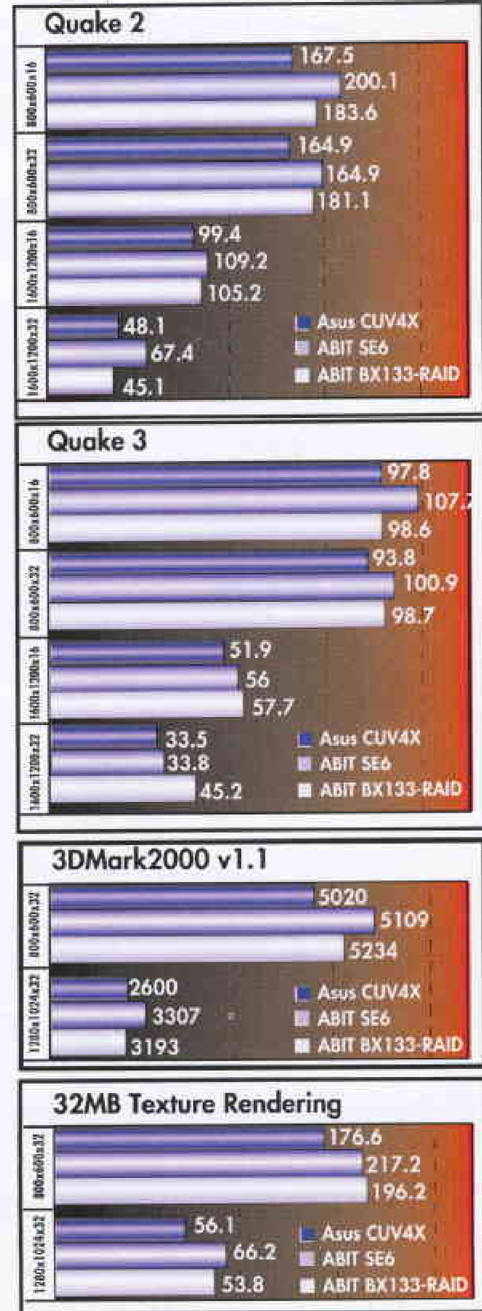
3DMark2000 testleri çok daha ilginçdi. Ben SE6'nın bu noktada mutlak hakimiyetini bekliyordum. Çünkü 3DMark2000 tam bir T&L desteğine sahip ve bu da ekran kartının darboğaz yaratmasını engellediği için işlemci ve AGP performanslarını ön plana çıkarıyor. Ancak düşük çözünürlüklerde BX133-RAID,SE6'yı rahatça geçmeyi başardı. Yüksek çözünürlüklerde ise BX133-RAID geride kalan kart oldu. Burada ilginç olan anakartın genel performansının düşük çözünürlüklerde, AGP performansının ise yüksek çözünürlüklerde ön plana çıkması. Buradan çıkarılabilecek sonuç şu; tüm çözünürlüklerde BX-133'ün performansı i815'den yüksek, ancak AGP 4X desteği sayesinde i815 sahibi anakartlar yüksek çözünürlüklerde daha iyi performans veriyor.

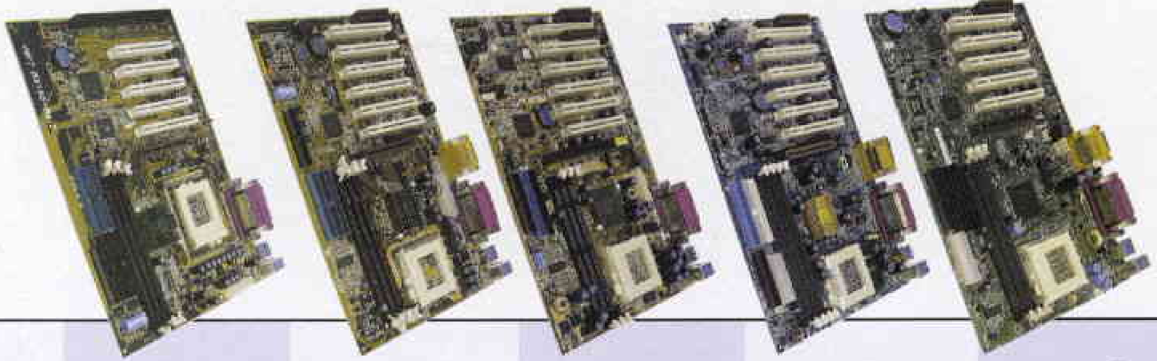
LEVEL'ın Yorumu

Şu an karşımızda birbirinden çok farklı üç ayrı anakart var. Ve açıkçası üçü için de yorumda bulunmak hiç zor değil. Apollo Pro 133A seçerken nelere dikkat etmeniz gerektiğini zaten söyledim. Ancak fiyat konusunda çok sınırlı değilseniz ve iyi bir anakarta 150 dolar veya daha fazla verebiliyorsanız bu çipsete sahip bir anakart seçmeyin. Çünkü performansı cidden düşük.

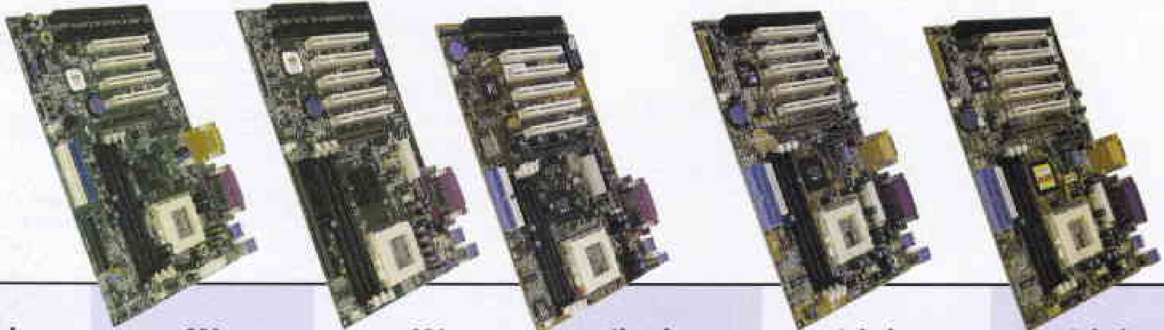
Solano'lar şu an için en mantıklı seçim gibi gözüküyor. Yetenekleri ve performansları ile çok iyi durumdalar. Ancak 170 doları bulan fiyatları en büyük dezavantajları. BX-133'ler ise şu an piyasada tek bir örneği de olsa çok daha hesaplı. ABIT SE-6 ile BX133-RAID arasındaki 20 dolarlık farka bir de BX133-RAID'de ki ekstra RAID denetleyiciyi eklerseniz -ki bu parçayı ek bir PCI kart olarak alırsanız 70 ila 100 dolar arası bir fiyata mal oluyor. Solano'ların BX-133'lere karşı üstün yanları AGP 4X ve CNR desteği. Ancak bu iki özellik de şu an aradaki fiyat farkını karşılayacak öneme sahip değil. Solano'nun BX-133 karşısında ki tek avantajı ileride çıkacak AGP 8X kartların BX çipsetli anakartlarla uyumlu olmayacak olması.

Çipsetlerde durum bu. Ve bir anakart seçerken öncelile seçmeniz gereken şey kullanılan çipset. Daha sonra bu çipseti kullanan anakartların özellik ve fiyatına göre marka ve model tercihi yapmalısınız. Bunun için arka sayfadaki tabloyu iyice gözden geçirmenizde fayda var. ■



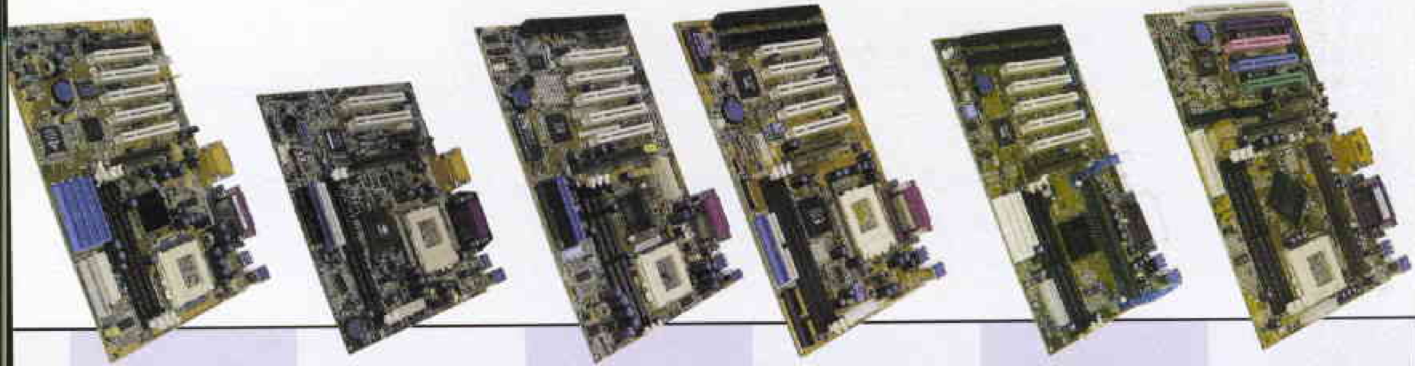


Marka Model	Abit BX133-RAID	Abit SE6	Asus CUSL2	Gigabyte 6OXM7E	Intel D815 EEA
İşlemci Tipi	Soket	Soket	Soket	Soket	Soket
AGP Desteği	2X	4X	4X	4X	4X
PCI Sayısı	5	6	6	6	5
ISA Sayısı	1	yok	yok	yok	yok
AMR	yok	yok	yok	yok	yok
CNR	yok	1	2	1	1
RAM Yuvası	3	3	3	4	3
Max RAM	768MB	512MB	512MB	512MB	512MB
North Bridge	Intel 443BX	Intel 815	Intel 815	Intel 815	Intel 815
South Bridge	Intel 371EB	Intel 801BA	Intel 801BA	Intel 801BA	Intel 801BA
Grafik Çipi	yok	Entegre i815	Entegre i815	Entegre i815	Entegre i815
Ses Chipi	yok	Entegre 801BA	yok	Entegre 801BA	creative
ATA- 66 Desteği	var	var	var	var	var
ATA-100 Desteği	var	var	var	var	var
IDE Yuvası	4	2	2	2	2
USB	2	2+2	2+2	2+2	2+2
Fan	3	3	3	3	3
Firma	Datagate, Genpacom	Datagate, Genpacom	Çizgi, Boğaziçi	Empa	Empa, Datagate
Fiyat	139$	170$	170$	118$	158$

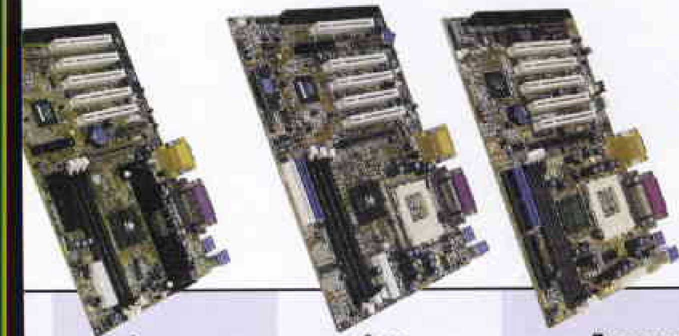


Marka Model	QDI Advance 10	QDI Advance 9	Shuttle AV14	Soltek SL-65DV	Soltek SL-65KV
İşlemci Tipi	Soket	Soket	Soket	Soket	Soket
AGP Desteği	4X	2X	4X	2X	4X
PCI Sayısı	4	5	5	5	5
ISA Sayısı	2	2	2	1	1
AMR	1	yok	yok	1	1
CNR	yok	yok	yok	yok	yok
RAM Yuvası	3	3	3	3	3
Max RAM	1.5GB	768MB	1.5GB	768MB	768MB
North Bridge	VIA 694X	VIA 693A	VIA 694X	VIA 693A	VIA 694X
South Bridge	VIA 686A	VIA 596B	VIA 596B	VIA 686A	VIA 686A
Grafik Çipi	yok	yok	yok	yok	yok
Ses Chipi	Entegre 686A	yok	yok	Entegre 686A	Entegre 686A
ATA- 66 Desteği	var	var	var	var	var
ATA-100 Desteği	yok	yok	yok	yok	yok
IDE Yuvası	2	2	2	2	2
USB	2+2	2	2	2+2	2+2
Fan	2	2	3	2	2
Firma	Atak, Tellioğlu	Atak, Tellioğlu		Ufotek	Ufotek
Fiyat	109$	84$	Firmaya sorunuz	87$	105$

Firmaların Telefon numaraları için lütfen Donanım Pazarı Bölümünüe bakınız.



Iwill W02-R	Soyo SY-ISM	Asus CuV4X	Gigabyte 6VX7	Leadtek 7000VX	Lucky Tech P964A
Soket	Soket	Soket	Soket	Slot	Slot/Soket
4X	4X	4X	2X	2X	4X
5	2	5	5	5	4
yok	yok	1	2	2	1
yok	1	1	yok	yok	1
1	yok	yok	yok	yok	yok
3	3	3	3	3	3
512MB	512MB	1.5GB	768MB	1.5GB	1.5GB
Intel 815	Intel 815	VIA 694X	VIA 693A	VIA 693A	VIA 694X
Intel 801BA	Intel 801AA	VIA 686A	VIA 596B	VIA 596	VIA 686A
Entegre i815	Entegre i815	yok	yok	yok	yok
Entegre 801BA	Yamaha YHF 752	yok	yok	yok	Entegre 686A
var	var	var	var	var	var
var	yok	yok	yok	yok	yok
4	2	2	2	2	2
2+2	2+3	2+2	2	2	2
3	2	3	3	3	2
Pasifik	PcGold, Penta	Çizgi, Boğaziçi	Empa	Leadtek Türkiye, Genpacom	4K
Firmaya sorunuz	Firmaya sorunuz	132$	77$	88$	Firmaya sorunuz



Soyo SY-6VCA	Soyo SY-7VCA	Transcend TS-AV3
Soket	Slot	Soket
4X	4X	4X
5	5	5
1	1	1
1	1	yok
yok	yok	1
3	3	3
1.5GB	1.5GB	1.5GB
VIA 694X	VIA 694X	VIA 694X
VIA 686A	VIA 686A	VIA 686A
yok	yok	yok
Entegre 686A	Entegre 686A	Entegre 686A
var	var	var
yok	yok	yok
2	2	2
2+2	2+2	2+2
2	2	2
PcGold, Penta	PcGold, Penta	Net Teknik
89$	109$	Firmaya sorunuz

Hangi Özellik Ne Kadar Önemli

Çipsetinize karar verdiniz. Ama özelliklerden hangisi ne işe yarıyor ve ne kadar önemli. İşte size tam liste.

İşlemci Tipi: İlk karar vermeniz nokta bu. Bugüne kadar upgrade edilebilirlikleri daha fazla olduğu için slot işlemciler tercih ediliyordu. Ancak bütün işlemciler sokete döndüğüne göre sizin de seçmeniz gereken bu.

AGP Desteği: Elbette AGP desteği söz konusu olunca 4X destekleyenlere bakın. Ancak bu ne kadar önemli derseniz çok da kafaya takmaya değmez. BX-133 değerlendirmesinde dediğim gibi bu konuda ki tek kafa karıştıran nokta AGP 8X destekli kartların AGP 2X anakartlarda çalışmayacağının açıklanmış olması.

PCI Sayısı: Çok basit tahminen anakartınıza kaç Pci kart takacağınızı hesaplayın. Buna iki ekleyin ve işte size gereken Pci slot sayısı. Başka bir deyişle geleceğe yönelik olarak en az iki boş Pci slotunuz olsun.

ISA Sayısı: Eğer elinizde vazgeçmek istemediğiniz bir ISA kart yoksa hiç olmaması en iyisi. Ama emektar bir Awe Gold veya Robotics modemi olupta atmaya kıyamayanlar ISA slotlu anakartlara bakabilir.

AMR: Ucuza modem anlamına gelse de Türkiye'de hiç tutulmamış ve muhtemelen bulunması mümkün olmayan kartlardır AMR'lar. O açıdan olmasının size çok faydası yok.

CNR: AMR'a benzesede çok daha yeni olan ve bizim de çok tanımadığımız bir kart tipi CNR. Şu an için ne kadar gerekip gerekmeyeceğini bilmek zor. O açıdan bir tane bulunsa iyi olur.

RAM Yuvası: bence 3 tanesi yeterli ama 4 tanesi de göz çıkarmaz. Aman iki tane olmasın. İleride yer darlığı çekebilirsiniz.

Max RAM: Kartların tümü 512MB destekliyor ve bence bu yeterli. Tabi server işeltmeyi veya oyun bilgisayarı kavramını oldukça abartmayı düşünmüyorsanız.

Grafik ve Ses Çipi: Bu tip bileşenler anakart üzerinde bulunsa bile sizi tatmin etmeyecek ve er yada geç AGP bir ekran kartı ile PCI ses kartını sisteme eklemek istiyeceksiniz. Ancak bilgisayarını parça parça toplayanlar belki bir iki ay idare etmek amacıyla bu özellikleri değerlendirebilir.

ATA/66 ve ATA/100 Desteği: Oldukça önemli bir özellik bu. Ama sakın yanlış anlamayın. Şu an mevcut hard-disk'leri ATA/100 bir anakarta taktığınız zaman gözle görülebilir hiçbir performans artışı olmuyor. Çünkü mevcut hard-disk'ler ATA/100 için çok yavaşlar. Bunu geleceğe yatırım olarak görün. Eğer hemen bir performans patlaması istiyorsanız RAID destekli anakartlara bakın.

IDE yuvası, FAN ve USB: IDE yuvasından iki tane herkesin işini görür. Elbette 4'taneninde bir zararı yok. Eğer bir CD yazıcı, bir CD-ROM ve üç hard-diskiniz varsa 4 IDE bağlantısına sahip bir anakart hayat kurtarıcı olacaktır. FAN sayısı eğer sıkı bir overclock'çu değilseniz ve kasanın içini fena boğmak gibi bir niyetiniz yoksa anlamsız. USB ise kolayca çoğlıtılabilen bir şey zaten.

Fiyat: yorum yapmama gerek var mı?

AMD Duron 600MHz

Bilgi İçin İthalat: 4K, Çizgi, Ufotek Telefon: (212) 259 38 00, (212) 273 14 91, (212) 336 61 23 Fiyatı: 99$

Athlon ile Pentium'ları hedef alan AMD'nin gözü bu sefer Celeron'un elindeki ucuz işlemci krallığı.

Yeni bir işlemciye merhaba deyin. Bu Duron, Athlon'un küçük kardeşi. Oldukça hesaplı ama bir o kadar da akıllı. Aslına bakarsanız büyük kardeş Athlon'a bile kafa tutacak güçte. Belki kimilerinizin haberi yok ama uzun süredir bekliyoruz Duron'u. Önceki ay Computex 2000 ile ilgili yazımda bahsetmiştim ondan size. Ancak geçmişi çok daha eskilere dayanıyor.

Duron'un ismi ilk olarak yeni Athlon serisi Thunderbird ile birlikte duyuldu. O zamanlar Spitfire kod ismiyle biliniyordu. Celeron'un Pentium III ile aynı mimaride olmasına rağmen daha hesaplı olması gibi Duron da Athlon'un ucuz versiyonu. Aslına bakarsanız Athlon ile Duron'un ilişkisi Pentium III ile Celeron arasındakinden pek de farklı değil. Nasıl Intel Pentium III'ün mimarisinde cache'in yarısını kırpıp Celeron'u yarattıysa benzer bir işlemi şimdi de AMD Athlon'a yaparak Duron'u ortaya çıkardı.

Intel şu an çok ciddi teknolojisi ya da üretimle ilgili sorunlarla karşı karşıya olabilir. Performans, üretim ve fiyatta AMD'nin gerisinde kalmış gözüküyor. Ama yine de unutmamak lazım ki AMD bugüne kadar hep Intel'i takip etti. Intel'in ardınan slot'a geçti ve şimdi de tekrar soket'e dönüyor. AMD'nin yıldızının sürekli parlamasının sebebi ise aslında Intel'i takip etmesi. Bir şeyi önce Intel yapıyor ve ardından AMD rakibinin hamlesini çok iyi gördüğü için daha iyisini yapıyor. Intel'in aceleciliği kendisi için sorun olurken, AMD daha geriden ve sağlam adımlarla geldiği için hata yapmıyor. Intel'in düştüğü RAMBUS tuzağına düşmemiş olması, daha sağlam bir mimari ile ilerlemesi buradan kaynaklanıyor.

Cache Yapıları

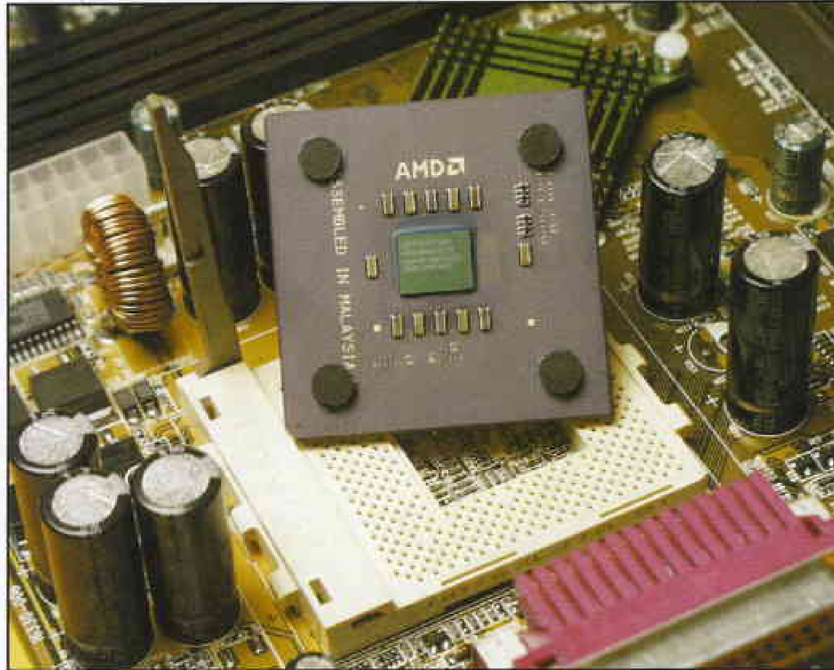
Az önce söylediğim gibi Celeron ile Pentium III'de olduğu gibi Duron ile Thunderbird arasındaki temel fark cache yapıları. Cache bir işlemcinin yaptığı işlemleri tekrarlarken daha hızlı çalışmasını sağlar. RAM'den gelip giden verilerle işlemci arasında bir tampon oluşturur ve aynı veri tekrar istendiğinde RAM yerine cache'den okunur.

Şu an piyasada bulunan işlemcileri karşılaştırmak için cache yapılarına bakmak gerekiyor. Eski Athlon'lar ile Thunderbird ve Duron arasındaki temel fark cache'in on-die olması. Bir cache'in on-die olması, onun işlemci çekirdeğinde olması anlamına geliyor. Bu cache'in işlemci ile aynı hızda çalışmasını sağlıyor. İşlemci çekirdeği üzerinde olmayan cache'ler işlemcinin ancak 1/2 veya 1/3 hızında çalışabiliyor. Ayrıca cache ile işlemci çekirdeği arasındaki veriyolu genişliyor. Üstelik cache'i çekirdek içine aldığınızda işlemciyi soket formunda üretebiliyorsunuz. İlk olarak Pentium II'lerde gördüğümüz slot işlemcilerin cache'leri işlemciyi üzerinde barındıran küçük kart üzerindeydi. Cache'lerin çekirdek içine girmesi ile yine soket işlemcilere dönüldü ve şu an piyasada ki tüm yeni işlemciler soket. Bir işlemcinin soket olması daha ucuza mal edilebilmesini ve daha kolay soğutulabilmesini sağlıyor.

Cache'lerin yapısı bir yana ebatlarına baktığımızda Duron'un toplam cache miktarının Thunderbird'den 192KB daha düşük olduğunu görüyoruz. Bu tabloyu incelerseniz Celeron ile Duron arasında sadece 32KB cache farkı olduğunu göreceksiniz. Ancak AMD ve Intel işlemciler arasındaki yapı farkı yüzünden bu fark aslında daha da fazla. Çünkü Pentium III ve Celeron'lar L1 cache'lerini L2 üzerine tekrar yazmak zorundalar. Bu yüzden pratikteki cache miktarları sadece L2'ye eşit. En altta yer alan **Toplam Efektif Cache** miktarı bunu gösteriyor. Duron ile Celeron arasında ki cache farkı 64KB.

Buna karşın Celeron'larda kullanılan cache işlemci ile 256-bit'lik bir veri yolu ile bağlı. Duron'da ise bu 64k-bit. Yani cache'in bağlı olduğu veriyolu daha yavaş. Diğer yandan Celeron üretiliriken cache'de kullanılan 4'lük algoritma'ya karşı Duron'da 16'lık algoritma kullanılmış. Bu Duron'un cache üzerinde aradığı bir veriyi çok daha kolay bulunmasını sağlıyor.

Şimdi bunu daha anlaşılabilir bir dille açıklayalım. Duron'da Celeron'da olduğundan daha fazla cache var. Üstelik Duron cache üzerindeki bilgilere daha çabuk ulaşabiliyor. Ancak Celeron bir bilgiye ulaştıktan sonra işlemciye çok daha hızlı iletebiliyor. Aynı durum Thunderbird ile Pentium III arasında da yaşanıyor. Ancak Pentium III'de 8'lik algoritma Thunderbird'ün 16'lığının yarısı iken Celeron'un 4'lük algoritması Duron'un 16'lığının 1/4'ü kadar. Bu Duron ile Celeron arasındaki performans farkındaki önemli etkenlerden biri.



Duron'ların üzerinde resimde gördüğünüz plastik yükselticiler bulunuyor.

BUS Hızı

Ancak Duron'un Celeron'dan daha hızlı olmasının temel sebebi kullandığı BUS hızı. Duron aynı Athlon'lar gibi 100MHZ'lik DDR-BUS kullanıyor. DDR-BUS aynı DDR-RAM'ler gibi veri iletim hızının iki kat olmasını sağlıyor. Ancak Celeron sadece 66MHz'lik BUS hızına sahip. Bu onun çok daha düşük bir performansa sahip olmasına sebep oluyor. Pentium 4'lerle birlikte gelmesi planlanan Celeron II'de bu sorun giderilecek. Ancak mevcut Celeron'lar tüm sistem hızının çok düşük olması sebebiyle performans olarak çok gerideler.

Üstelik bu durum 3D oyunlarda daha da belirginleşiyor. Çünkü ekran kartının kullandığı AGP 4X veriyolu BUS'ın kendisinden daha hızlı. Bu yüzden ekran kartı AGP 4X'in değil BUS'ın hızında RAM'e bağlantı kurabiliyor. Daha da kötüsü BUS'ı sadece ekran kartı değil hard-disk, ses kartı gibi diğer bileşenlerde kullanıyor. Bu yüzden celeron kullanan bir sistemde AGP ekran kartları ile PCI ekran kartları arasında bir performans farkı görmek çok zor.

	AMD Athlon		AMD Duron	Intel Pentium III		Intel Celeron	
Kod İsmi	K7	Thunderbird	Spitfire	Katmai	Coppermine	Mendocino	Coppermine128
Desteklediği İşlemci Hızları	500MHz - 700MHz	750MHz - 1000 MHz	600MHz - 700 MHz	450MHz - 600MHz	500MHz - 1000MHz	300MHz - 533 MHz	533MHz - 600MHz
L1 Cache'i	128KB			32KB			
L2 Cache'i	512KB	256KB	64KB	512KB	256KB	128KB	
L2 Cache Hızı	Çekirdek hızının yarısı	Çekirdek hızı ile aynı	Çekirdek hızı ile aynı	Çekirdek hızının yarısı	Çekirdek hızı ile aynı		
L2 Cache Veri Yolu	64-bit			64-bit	256-bit	64-bit	256-bit
Sistem BUS Hızı	100MHz DDR (Efektif olarak 200 MHz)			100 - 133MHz		66MHz	
Üretim Teknolojisi	0.25 mikron	0.18 mikron	0.18 mikron	0.25 mikron	0.18 mikron	0.25 mikron	0.18 mikron

Overclock

Cache ve BUS hızındaki bu fark yüzünden Duron, Celeron'dan çok daha hızlı. Ancak Celeron bugüne dek performansından çok fiyatı ve overclock yeteneği ile gündeme gelmişti. Fiyatı yazının sonuna bırakıp overclock yeteneğine bir bakalım. Duron, Athlon'larda olduğu gibi saat çarpanı kitli olarak geliyor. Bu yüzden çarpan üzerinden overclock etme şansınız yok. Tek yapabileceğiniz BUS hızını arttırarak overclock etmek. FSB ile overclock işlemi çarpan ile yapılan kadar sağlıklı değil. Çünkü sistemdeki tüm parçaların hızını arttırmış oluyorsunuz ve işlemci dışındaki parçalarında sorun çıkarma şansı doğuyor. Üstelik piyasadaki kimi anakartlar standart hızlar olan 66MHz, 100MHz ve 133MHz'lik BUS hızları dışında çok az ara hıza izin veriyor. Duron'u 133MHz hızında çalışmasını bekleyemeyiz. Bu durumda pek overclock şansı gözükmüyor. Ama piyasaya çıkacak olan pek çok anakartta farklı BUS hızları da desteklenecek ve FSBUS üzerinden overclock yapabileceğiz.

Daha iyisi piyasadaki üç anakart, çarpan hızını değiştirmenize de izin veriyor. Bunlar QDI Kinetiz7Z, Asus A7V ve Abit KT7. Benim test sırasında kullandığım KT7 155MHz'e kadar 1MHz'lik artışlarla BUS hızını ayarlama, çarpan hızını değiştirme ve hatta BUS hızından bağımsız olarak işlemcinin çalıştığı hızı değiştirme gibi olabilecek en geniş overclock yeteneklerini sunabiliyordu. Üstelik anakartta kullanılan KT133 chipseti üzerinde bir de fan vardı. Bu yüzden 600MHz'lik Duron'u 720MHz'e kadar çıkarmayı başardım. Ancak performansı zaten yüksek olan bir işlemciyi bu denli sınırlarda çalıştırmaktansa tamamıyla stabil olan 650MHz'de çalıştırmak en mantıklısı. Yani Duron aldığınızda ekstra yüzde 10'luk overclock performansına sahipsiniz. Elbette Celeron'un kimi modelleri bundan çok daha fazla overclock yeteneğine sahip. Ama Duron'un performansı zaten çok yüksek ve overclock yeteneği hiç olmasa bile kendinden çok daha yüksek hızlarda çalışan Celeron'ları bile rahatça geçebiliyor.

Performans

Sürekli olarak Duron'un performansının iyi olduğundan bahsediyorum. O zaman performansı tam olarak değerlendirelim. AMD'den bana gelen Duron örneği 600MHz hıza sahipti. Ancak mevcut test platformumuz 500MHz'lik Athlon ve Pentium III işlemcilere sahip olduğundan yeterince karşılaştırma yapmaya elvermiyordu. Bu yüzden burada kendi yaptığım benchmark'ların sonuçlarını değil CHIP dergisinin sonuçlarını vereceğim.

Testte yer alan işlemciler 600MHz ve 650MHz hızlarındaki klasik Athlon'lar, 600MHz ve 750MHz hızlarındaki Pentium III'ler, Celeron 600MHz ve Duron 650MHz. Eksik olan tek işlemcimiz AMD'nin yeni Athlon'u Thunderbird. Ancak size şu kadarını söyleyeyim Thunderbird ile Duron arasındaki performans farkı çok yüksek değil.

Şimdi benchmark skorlarına bir göz atıp bize ne anlattıklarına bakalım. Öncelikle her üç testin de yaklaşık olarak benzer skorlar verdiğini görüyoruz. Yani genel sistem performansı ile 3D performansları birbirine yakın. Bu hem Intel'in hem de AMD'nin oyunlarda önem kazanan MMX ve 3DNOW! gibi komut setlerinin birbirine yakın güçte olduğunu gösteriyor.

Eğer klasik Athlon'ların performansı ile Duron'u karşılaştırırsanız aynı hızdaki Athlon ile Duron'un birbirine çok yakın skorlar verdiğini göreceksiniz. Duron kendinden sadece 50MHz düşük olan Pentium III'ü ise bariz bir farkla geçiyor. Duron ile Celeron'un arasındaki performans farkı ise oldukça açık. Duron'un Celeron'u her testte alaşağı ettiğini kolayca görebilirsiniz. Bunun sebebi daha önce de söylediğim gibi Cache ve BUS hızı farkı. Testin birincisi olan ve Duron'dan 100MHz daha hızlı olan Pentium III 750MHz bile Duron'a karşı çok büyük bir üstünlük sağlayamıyor. Duron'un hızı aynı hızdaki Athlon'dan çok az düşük ve aynı hızdaki Pentium III ile hemen hemen aynı gözüküyor. Celeron ise testte tüm rakiplerini çok geriden takip ediyor.

Fiyat

Benchmark tablosunun altına karşılaştırma yapabilmeniz için özellikle fiyatları da yerleştirdim. Şunlara bir göz atın. Duron 650MHz kendinden çok daha yavaş olan Celeron 600MHz'den yüzde 40 daha ucuz. Yine belirgin olarak daha hızlı olduğu Pentium III 600MHz'den yüzde 60 daha ucuz, yani Pentium III 600MHz nerdeyse Duron'un 2.5 katı daha pahalı. Fiyat/Performans oranlarına bir göz atın. Duron bu konuda AMD'nin diğer işlemcileri dahil piyasadaki tüm diğer işlemcileri silip atıyor.

LEVEL'ın Yorumu

Ekonomik bir bilgisayar düşünenler için bence en mantıklı seçim tartışmasız olarak Duron. Eğer bir parça daha paraya kıyıp daha iyi bir sistem almayı düşünüyorsanız diğer işlemcileri düşünebilirsiniz. Ancak aradaki performans farkı yüzde 3- yüzde 4 arasında değişirken kim 100-200 dolar fazladan vermeyi ister ki? Ancak para dert değilse ve en hızlısını arıyorsanız Duron size uymayabilir.

Duron işlemci piyasasını kesinlikle alt üst edecek. Hatta tüm bilgisayar piyasasını. Çünkü Duron bize ucuz bir ürünün mutlaka kalitesiz, eksik veya düşük performanslı olması gerekmediğini bir kez daha gösteriyor. ■



Benchmark	AMD Athlon 600 MHz	AMD Athlon 650 MHz	AMD Duron 650 MHz	Intel Pentium III 600E MHz	Intel Pentium III 750E MHz	Celeron 600
Quake 3 (1024 x 768)	70.9	73.2	72.4	69.9	74.5	62.8
3D Mark 2000 (1024x768)	4602	4742	4662	4424	4853	4086
CHIP MARK 1.0	282.6	296.2	282.4	264.8	296.5	236.2
BUS hızı	100MHz (DDR)	100MHz (DDR)	100MHz (DDR)	100MHz	100MHz	66MHz
Fiyatı	163$	185$	99$	243	346	156
Fiyat/Performans	61	56	102	40	30	56

Not: Athlon 600 MHz ve 650 MHz işlemcileri artık piyasada bulunmamaktadır.
Not: Fiyat/Performans değeri tüm işlemcilerin her üç testte aldıkları skorun her test için hesaplanan ortalama skora oranının ortalaması ile işlemcinin fiyatının oranıdır.

Genius Max Fighter F-33D

Bilgi İçin İthalat: Boğaziçi, Multimedya Telefon: (212) 217 29 29, (212) 216 45 68 Fiyatı: 115$

Max-fighter F-33D Genius'un yeni model Force Feedback (bundan sonra kısaca FF) joystick'i. F-33D'de ilk dikkat çeken kontrol kolunun üzerine yerleştiği tabanın çok büyük olması. Sanırım Genius ürünü tasarlarken Force Feedback mekanizmasını yerleştirmekte oldukça zorlanmış. Bu durum joystick'in yerleştiği yüzeyden kolayca kaymasını engellemesine rağmen dar mekanlarda ciddi kullanım sorunları yaratıyor.

Sahip olduğu 10 düğme, 8-yönlü hat switch, throttle ve rudder ile F-33D bir joystick'de bulunması gereken tüm özelliklere sahip. Ancak bunlardan rudder ile throttle hiç de alışılmadık bir yolla yerleştirilmiş. Hat switch'in hemen yanındaki kırmızı renkli küçük düğme throttle. İleri geri hareket ettirerek hızı ayarlayabiliyorsunuz. Ancak bu yöntem bıraktığınız yerde kalan ve böylece ekrandaki hız veya throttle göstergesine bakmanıza gerek olmadan da bulunduğu değeri veren klasik throttle'dan daha kullanışsız. Çünkü throttle'a her dokunduğunuzda hız göstergesini kontrol etmek zorunda kalıyorsunuz.

Rudder'da durum daha kötü. Çünkü rudder işlevi fazladan konan bir tekerlek ile sağlanmış. Kontrol kolunun hemen sağ altında duran bu sıra dışı rudder sizinle farklı yönlere baktığı için hiç de kullanışlı değil.

F-33D'de ki en önemli artı Force Feedback yeteneğinin oldukça iyi olması. Immersion'ın I-Force 2.0 teknolojisi ve donanımı ile hazırlanan FF alt yapısı piyasadaki en iyi FF joystick'lerden olan Logitech Wingman Force'da kullanılanın yeni versiyonu. F-33D, FF konusunda çok daha yüksek fiyatlara satılan pek çok modele kolayca fark atabilecek düzeyde.



Ergonomi olarak da F-33D açıkçası pek yüksek bir not alamadı. Kontrol kolu pek rahat değil ve Force Feedback yüzünden sürekli titreştiği için kısa sürede elinizi ağrıtıyor. Sol taraftaki çıkıntı yapan bölümün üzerindeki 6 tuşun bulunduğu alan da kavrayamayacağınız kadar düz. Bu yüzden eliniz bu tuşlar üzerinde sabit kalmıyor ve sık sık yanlış tuşa basabiliyorsunuz. Ayrıca motorun elgücüne direnci çok zayıf.

LEVEL'ın Yorumu

F-33D'nin çok iyi bir Force Feedback yeteneği olmasına karşın kilit bazı noktalarda da eksiklikleri var. Bence keskinlik ve ergonomi arayanlardan çok, sıkı bir titreşim arayanlar ilgilensin.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- Immersion I-Force 2.0 FF Teknolojisi
- 10 Tuş, 1 hat switch, 1 rudder,
- 1 throttle
- VSB ve Seri Port bağlantısı

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	8
Performans:	6
Üretim Kalitesi:	5
Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	4
GENEL	6/10

Acer P911

Bilgi İçin İthalat: İhlasAcer Telefon: (216) 317 96 50 Fiyatı: 599$

Acer her işte parmağı olan bir firma. Genelde bilgisayar sistemleri ile tanınsalar bile her tür çevre birimini üretiyorlar. Hatta Apacer adı altında RAM ve ALi adı altında anakart çipseti üretimi yapıyorlar. Ancak Türkiye piyasasında bilgisayar sistemleri dışındaki ürünleri yeni yeni adını duyuruyor. Acer'ın güçlü olduğu dallardan biri de monitör piyasası. 19"lik P911 modeli ile bu seriye ilk defa göz atıyoruz.

Görülebilir alanı 18" olan P911 tam düz ekrana sahip. Ekranın tam düz olması üzerindeki deformasyonları engellerken, yansımaların daha az olmasını sağlıyor (Ancak tam düz ekranlar şu malum televizyon reklamındaki gibi "her açıdan" mükemmel görüntü falan sağlamıyor. Ekranın tipi ne olursa olsun en iyi görüntü karşıdan alınır). 0.25 mm. nokta çözünürlüğe sahip olan monitörün görüntüsü gayet iyi.

P911'in üzerindeki anti-glare tabakası hiç fena değil, belki çok az daha ince olabilirmiş, ancak şu anki halinde de renkler oldukça parlak. Monitör üzerinde bütün monitörlerde gördüğümüz standart D-Sub girişinin yanı sıra BNC girişi de var. Daha iyi görüntü kalitesi verdiği için genelde profesyonellerce kullanılan bu girişe maliyet yarattığı için ucuz monitörlerde rastlanmaz. Ancak P911'de bulunması ürünün profesyonel kitleyi de hedeflediğini gösteriyor. Ancak ucuz olan fiyatı ile üst düzey ev kullanıcılarına daha cazip gelebilecek bir ürün.

Özetlersek, P911 piyasada sık rastlanan ucuz olmasına rağmen teknik özellikleri kaliteli 17" monitörlerin bile gerisinde kalan zavallı 19"lerden değil. Tüm teknik özellikleri iyi olan bir monitör. Ama ergonomik özellikleri için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Bunda iki etken söz konusu. Birincisi kimi 21" monitörlerden bile büyük olan kasası. Ergonomisindeki ikinci açık ise, bütün ayarların tek bir düğme ile yapılıyor olması. Kasanın içine gömülmüş basılabilir bir tekerlek bu. Açıkçası hiç kullanışlı değil. Nedense pek çok üretici, ayarları tek bir tekerlek ile yaparak kolaylaştırdığını düşünüyor. Ancak bugüne kadar gördüğüm hiçbir örnek dörtlü yön tuşundan daha iyi değildi. Özellikle dönen içe gömülmüş büyük bir tuşun aynı zamanda basılabilir olması oldukça zor.



P911'deki hoş bir özellik, ayarları kendisinin otomatik yapılabilmesi. "i key" ismindeki tuşa bastığınızda, monitörün özellikle geometri ayarları kendiliğinden yapılıyor. Bu yavaş yavaş tüm yeni modellere yayılmaya başlayan bir özellik ve bence çok hoş. Elbette mükemmel bir ayar olmuyor ve sizin de ince ayar için bir el atmanız gerekiyor...

LEVEL'ın Yorumu

19" monitörlerin fiyatı her geçen ay daha çok düşüyor ve daha alınası oluyorlar. P911'de buna güzel bir örnek. 599 dolara 19" tam düz kare bir monitör alabilmek oldukça hoş. Ancak bir 200 dolar daha verip 800 dolar seviyesine çıkabilirseniz sizi orada daha iyi monitörler bekliyor.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 18" görülebilir alan
- Tam düz ekran
- 0.25mm nokta çözünürlük
- Büyük ebatlar

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	7
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	5
GENEL	7/10

DirectX 8 Geliyor!!!

Microsoft'un yeni DirectX'i diğerlerinin aksine oyun dünyasının çehresini değiştirecek gibi gözüküyor. Grafiklerdeki gelişme sayesinde film kalitesinde oyunlar çok da uzak değil.

Microsoft DirectX 8'in detaylarını nihayet açıkladı. DirectX 8 daha önceki versiyonların tersine devrim yaratabilecek değişiklikler içeriyor. Elbette bu değişikliklerin çoğu grafik cephesinde. Çünkü şu sıralar 3D teknolojisindeki gelişmeler diğer tüm alanlardakinin kat kat üzerinde seyrediyor. Bunun dışında DirectX'in bileşenlerinin isimlerinde değişiklikler var. Mesela Direct3D ile DirectDraw birleşip DirectX Graphics olmuş, DirectMedia'nın ismi DirectShow'a dönmüş gibi. Sırayla değişikliklerin tümüne bir göz atalım.

DirectX Audio

DirectX Audio ismindeki yeni bileşen DirectSound ile DirectMusic'in birleşmesinden oluşuyor. Ses konusunda DirectX'de önemli iki gelişme var. Bunlardan biri Midi'ler için hazırlanan ses efektlerinin WAW ve türevi ses formatlarına eklenebilecek olması. Mesela oyunlarda, gelen ses mesajının cızırtılara karışarak bozulması gibi sahnelerle ara sıra karşılaşırız. Bu önceden hazırlanmış bir WAW dosyasıdır. Artık bu efekt tamamen DirectX'in normal bir konuşma kaydı üzerinde oynaması şeklinde yapılabilecek. Böylece her seferinde mesajın farklı bir bölümde kesilmesini ve oyunun farklı açılımlara sahip olmasını sağlayabilirler. Ancak bu gibi efektlerin gerçek zamanlı yapılmasının işlemciye ne kadar yük bindireceği ve her ses kartı ile çalışıp çalışmayacağı önemli bir konu.


N-Patches

İkinci gelişme ise Audio Scripting. Bu yöntem ile oyun içindeki gelişmelere göre ses ve müziğin değişmesini, hızlanıp yavaşlamasını görebileceğiz. Bunu daha önce birkaç oyunda görmüştük gerçi ama DirectX desteği ile hem daha iyi olacak hem de daha sık karşımıza çıkacak.

Direct Input

Oyun kontrol cihazlarını denetleyen Direct Input'da çok büyük bir gelişme yok. Tek temel değişim artık bu bileşenin kendine has bir arayüze sahip olması. Direct Input Mapper isimli bu arayüz oyun cihazlarını daha fazla özelleştirebilmenize ve standart şablonlar oluşturabilmenize yarayacak.

Direct Play

Multiplayer oyunları denetleyen DirectPlay bileşeni baştan yazılmış. Böylece devasa multiplayer oyunlar çok daha iyi destekleniyor ve multiplayer oyun performansı artıyor. Ayrıca eklenen DirectPlay Voice ismindeki bileşen, oyun içinde sesli iletişim sağlayabilmenize yarıyor. Bu önemli bir gelişme. Çünkü Team Fortress 2 çıktığında büyük ihtimalle yüzlerce kilometre ötedeki takım arkadaşlarımızla konuşabilmek çok işe yarayacak.





N-Patches ile karakterler çok daha gerçekçi görünecek.

DirectX Aplication Manager

Yeni eklenen bir bileşen DirectX Application Manager. Bu bileşen oyunların kurulumları üzerinde kontrolünüz olmasını sağlayacak. Oldukça hoş bir yeteneği, oyunlar için harddiskinizde belli bir alan ayırabilmemiz olacak. DirectX Application Manager oyunları otomatik olarak bu alana yerleştirecek ve yeni bir oyun yüklemek istediğinizde yer kalmamışsa en az kullanılan oyunları daha küçük kurulum boyutlarına indirecek.

DirectX Graphics

DirectX8'de ki en önemli gelişmenin DirectX Graphic'de olduğunu söylemiştim. Bu gelişmenin en önemli parçası da Shader'lar. DirectX içinde Pixel ve Vertex Shader'ları olarak ikiye ayrılan Shader'lar oyun içinde gördüğünüz grafikleri oluşturan veri işlemlerinin nasıl bir yol izleyeceğini belirliyor. Yani Shader'ların işleyiş mantığını anlatmanın pratikte size bir yararı yok. O yüzden sadece gelişmelerin ekrana yansıyacak olan boyutuna değineceğim.

Gelişmelerden ilki Matrix Skinning ismindeki yeni bir metot. Bu metot sayesinde deri, kumaş gibi elastik yüzeyler çok daha gerçekçi yapılabilecek. Karakterler poligon kütlelerinden çıkıp, deriye ve üzerlerinde hareket eden kumaşlara sahip daha gerçekçi bir görünüme bürünebilecekler. Çok gerçekçi yüz hareketleri oluşturulabilecek. Elbette ekran kartlarının performansının yettiği düzeyde.

Diğer bir gelişim ise N-Patches adını taşıyor ve nesnelerin daha detaylı yaratılmasını sağlıyor. Bu metod sayesinde kullanılan poligon sayısını arttırmadan karakter, nesne ve mekanlar daha iyi görünecek.

Başka bir yenilik olan Volumetric Textures sayesinde daha az detay gerektiren yerler ile daha fazla gerektirenler farklı çözünürlüklerde dokulara sahip olabilecek. Mesela çok fazla detayı olmayan bir duvar için küçük dokular kullanıp performanstan kazanım sağlanırken karmaşık bir kontrol paneli için çok daha büyük bir doku kullanılarak gerçekçilik sağlanacak.

Diğer Grafik Gelişmeler

Bunun dışında iskelet animasyonları parçalara ayrılarak daha gerçekçi ve kompleks olabilecek. Mesela Fifa 2000'de daha kıvrak ve estetik çalımlar atabileceğiz.

Geometriler dış etkenlerden etkilenerek şekil değiştirebilecek. Mesela bir göletin üzerinden uçan bir helikopter suda dalgalanmalar oluşturabilecek.

Nesneler üzerinde oluşan yansımalar o maddenin yapıldığı maddeye göre değişecek. Yani her yer ayna gibi parıldamayacak. Bir metal ile camın yansıması farklı olacak.

Ayrıca 3dfx'in kullandığı ve geçen ay detaylı olarak anlattığım T-Buffer özellikleri DirectX tarafından yapılabilecek.

Bir başka yeni metot ile de, hareket eden veya değişen nesnelerin çizimi hızlanacak. Böylece 3D strateji oyunlarında 30 birim bir araya gelince oyun fotoroman hızında ilerlemeyecek.

Eklenen parçacık sistemi ile de patlama, dağılma, yağmur ve kar gibi efektler çok daha gerçekçi olacak.

Kısacası DirectX 8'in getirdiği yenilikler sayesinde yavaş yavaş animasyon filmler gibi görünen oyun içi grafiklerden bahsedebileceğiz. DirectX 8'in ne zaman çıkacağı, en önemlisi bu özelliklerin oyunlar tarafından ne zaman kullanılmaya başlanacağı ise şimdilik belli değil. ■

Gelişmiş parçacık sistemi



NVIDIA Detonator 3 Sürücülerini Yayınladı

İlk ikisi pek çoğumuza ilaç gibi gelen Detonator sürücüleri bakalım üçüncüsü ile de aynı etkiyi yaratabilecek mi?

Bir süredir el altından dağılan Detonator 3 sürücüleri, nihayet NVIDIA tarafından resmen piyasaya sunuldu. Üstelik Detonator 3, TNT'den bu yana üretilen tüm NVIDIA kartları için önerilen tek sürücü. Bu yüzden NVIDIA, sitesindeki diğer tüm sürücüleri kaldırdı ve geriye sadece Detonator 3'ün 6.18 versiyonu kaldı. Bu arada aklı karışanlar için söyleyelim Detonator 3 ile 6.xx sürücüleri aynı şey.

Birleşik Sürücü Mimarisi

Detonator 3 sürücüleri daha öncekiler gibi NVIDIA'nın Birleşik Sürücü Mimarisi (Unified Driver Architecture) ile geliştirilmiş. Bu



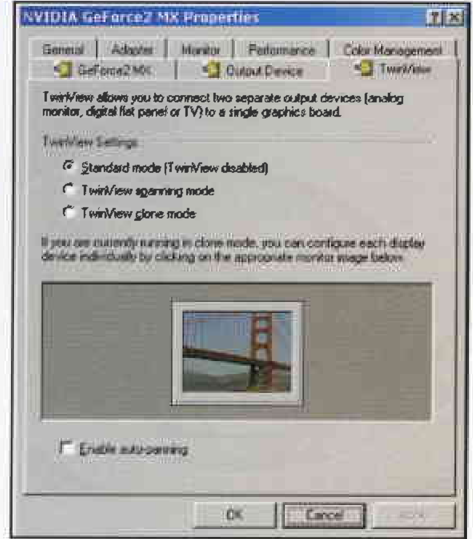
mimari tüm kartların aynı sürücü ile çalışmasını sağlıyor. Çalışma mantığı çok basit. Hem sürücü hem de kart cephesinde tampon işlevi gören birer parça var. Sürücü cephesinde API, donanım cephesinde HAL olarak adlandırılan bu tamponlar sayesinde sürücünün sürümü ile kartın modeli ne olursa olsun uyuşmazlık söz konusu olmuyor. Çünkü API ve HAL aradaki uyumu sağlıyor. Böylece kartlar kendisinden önce piyasaya çıkmış sürücülerle bile uyumlu oluyor. Böylece S3 Savage 2000'de olduğu gibi donanımsal olarak bitmiş olmasına rağmen sürücüleri henüz hazır olmayan kartlar piyasaya çıkmıyor.

Peki bakalım NVIDIA bu yeni sürücüler ile neler yapmış? Yayınladığı basın bülteninde NVIDIA Detonator 3'ün yüzde 50'ye varan performans artışı getirdiğini söylüyor. Ayrıca yeni sürücüler Intel'in i815 ve Pentium 4, AMD'nin Duron ve Thunderbird'üne daha fazla uyumlu olacak şekilde optimize edilmiş. DVD ve HDTV oynatma yeteneği gelişmiş ve TwinView özelliği tam olarak hayata geçirilmiş. Bunun dışında Digital Vibrance Control ve Anti-Aliasing arayüzleri geliştirilmiş.

%50 Performas Artışı mı!!!

Elbette NVIDIA durumu bir parça abartıyor. Performansta yüzde 50'yi bulan artış olabilir. Ama bu uyanık satıcıların indirimine benziyor. Vitrinde kocaman "Yüzde 50'yi bulan indirim" yazar ama içerideki hiçbir üründe yüzde 10'dan fazla indirim taşıyan bir etiket yoktur. Buradaki durum da aynı. Performans artışı yüzde 3 ila yüzde 10 arasında değişiyor. Performans artışı yeni kartlarda daha belirgin. Ancak TNT2'lerde kimi zaman performans artışı yok denecek kadar düşük, kimi zamansa performans aksine düşüyor. Bu yüzden Detonator 3'ü GeForce sahipleri dışındakilerin kullanmaması daha iyi olur.

İlk Detonator sürücülerinin tutulmasındaki en büyük sebep performans artışından çok uyumluluk sorunlarının giderilmesiydi. Pek çok oyunda karşılaşılan sorunlar giderilmişti. Bu sefer NVIDIA yeni sürücülerinin sorun giderdiğinden bahsetmemiş. Elbette bir iki oyunda yeni sürücülerin sorunlara faydası olacaktır. Ama çalıştıramadığınız bir oyun yeni sürücülerle de aynı sorunlara devam ederse pek şaşmayın.



Twin View ekranı

Zayıf Yeni Özellikler

HDTV henüz uygulamada olmadığı için test etme şansımız yok ancak DVD desteğinde ben gözle görülür bir gelişme görmedim. Belki bir iki küçük değişim olmuştur veya bazı sorunlar giderilmiştir ama NVIDIA'nın bu konuda halen ATI ve 3dfx'in gerisinden geldiği açık.

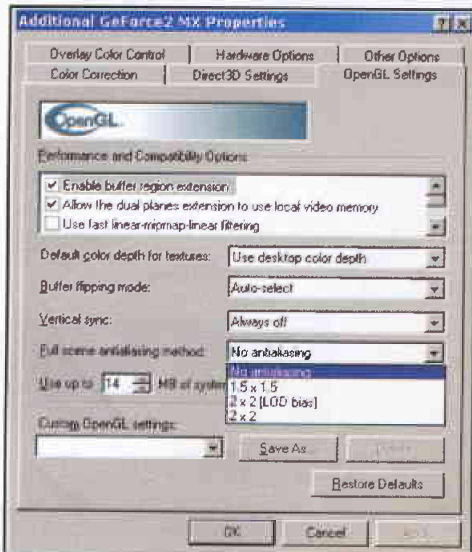
Yeni gelişmelerden Digital Vibrance Control ve Twin View'i geçen ayki GeForce2 MX incelemesinde anlatmıştım. Biri standart gamma ayarlarını geliştiren bir teknik, diğeri ise aynı ekran kartına iki ayrı monitör takabilmenizi sağlıyor. Bu iki özellik şu an sadece GeForce2 ve Quadro'nun MX versiyonlarında çalışıyor. Yeni sürücüler ile bu iki özellik tam olarak kullanılabiliyor. Ancak Twin View'in desteklediği modlar arasında, iki CRT monitörü aynı anda gösterememe ve ikinci monitörde birincinin belli bir alanının zoom'lu halinin olmaması, hayal kırıcı.

Sürücü arayüzünde yapılan değişiklikler çok da çarpıcı değil. Sadece FSAA seçeneğinde ayar yaparken hangi FSAA modunu seçtiğinizi artık görebiliyorsunuz. Bu GeForce'daki FSAA'yı Voodoo5 ile karşılaştırmayı da kolaylaştırıyor. Ancak genel performans artışı dışında FSAA modunda özel bir performans artışı veya görüntü kalitesinde değişme yok. Sonuçta GeForce'da uygulanan FSAA mantığı sahneyi daha yüksek bir çözünürlükte hazırlayıp, monitöre yollamadan önce çözünürlüğü küçültmek mantığına dayandığından bu gayet doğal.

Yüklemeye Değer mi?

Sonuç olarak yeni sürücüler 5.xx'lerde eksik olan DVC ve Twin View yeteneklerini mümkün kılma dışında kayda değer bir yeni yetenek getirmiyor. Ancak GeForce sahiplerine performans olarak hiç de azımsanmayacak bir kazanç sağlıyor. Bunu bedavaya yaptığınız küçük bir upgrade olarak düşünebilirsiniz. Bu yeni sürücülerle NVIDIA bu konuda diğerlerinden daha yetenekli olduğunu gösteriyor. Ancak Detonator 3'ün daha önceki iki Detonator sürücüleri kadar fark yaratmayacağı açık. TNT2 kullanıcıları için 3.90'ı kullanmak hala daha iyi bir tercih olacaktır. GeForce sahipleri ise www.nvidia.com/Products/Drivers.nsf adresine gidip vakit kaybetmeden download'a başlasınlar. ■

Gelişmiş FSAA ayarı



DONANIM PAZARI

Rüzgar gibi geçen bir ayın ardından Donanım Pazarımız tamamiyle değişik bir çehreye büründü. Geçen ay Intel işlemciler tüm AMD'leri listeden silmişti. Ancak bu ay Duron ve 1GHz'lik Athlon'un çıkışı ve AMD'nin fiyatları düşürmesiyle işler tam tersine döndü. Bu ay üç sistemimizde de AMD işlemciler var. Bu doğal olarak kullanılan anakart ve RAM'lerin de değişmesine sebep oldu. Ayrıca ay içinde süratle düşen harddisk fiyatları yüzünden üç sistemimizde de harddisk'leri upgrade ettik. Bu arada sizi sevindirecek bir gelişme, ideal sistemimizin fiyatının bu ay 147 dolar civarında düşmesi oldu. İdeal sistem Şubat ayından bu yana sürekli upgrade etmemize rağmen tam 409 dolar ucuzladı. Bunu GeForce MX, Duron ve Quantum Fireball gibi hem yüksek performanslı hem de hesaplı ürünlere borçluyuz.

Sistem	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	**AMD Duron 600MHz** 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 81$	**AMD Duron 700MHz** 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 125$	**AMD Thunderbird 1GHz** 4K/Arena/Çizgi/Ufotek: 599$
Anakart	**ASUS A7V** Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 158$	**ASUS A7V** Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 158$	**ASUS A7V** Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 158$
Bellek	**64MB PC-100 SDRAM** Fiyatı: 70$	**128MB PC-100 SDRAM** Fiyatı: 128$	**256MB PC-100 SDRAM** Fiyatı: 330$
Hard-disk	**15GB Quantum Fireball LM** Empa/Karma Fiyatı: 88$	**30GB Quantum Fireball LM** Empa/Karma Fiyatı: 178$	**30GB Quantum Fireball LM** Empa/Karma Fiyatı: 178$
Ekran Kartı	**Winfast GeForce 256** Leadtek/Genpacom: 145$	**Winfast GeForce2 MX** Leadtek/Genpacom: 175$	**ELSA Gladiac** TET Fiyatı: 325$
Monitör	**15" Hyundai S570** Empa/Multimedya Fiyatı: 130$	**17" Nec FE700** Genpacom Fiyatı: 290$	**19" Nec FP950** Genpacom Fiyatı: 759$
CD ve DVD-ROM	**Sony 48X** Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 40$	**Pioneer 16X DVD Tray** Multimedya Fiyatı: 128$	**Pioneer 16X DVD Slot-In** Multimedya Fiyatı: 140$
Ses kartı	**Aztech PCI 288-Q3DII** Albim Fiyatı: 30$	**Creative SB Live Player** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 75$	**Creative SB Live Platinium** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 185$
Modem	**Apache V90 Int.** Multimedya Fiyatı: 40$	**Diamond Supra 56e** Karma/Multimedya Fiyatı: 63$	**Diamond Supra Memory** Karma/Multimedya Fiyatı: 101$
Kasa	**Genius Venus** Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 75$	**Elan Vital T-5** Çizgi Elektronik Fiyatı:66$	**Elan Vital T-10** Çizgi Elektronik Fiyatı: 95$
Klavye ve Mouse	**Genius Venus'e dahil**	**Microsoft Value Pack** Microsoft Fiyatı:30$	**Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard** Microsoft Fiyatı:80$
Hoparlör	**Genius Venus'e dahil**	**Altec Lansing ACS 56** Ufotek Fiyatı:149$	**Creative DTT2500** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:280$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam fiyat	**863$**	**1582$**	**3204$**
Yan Ürünler			
TV kartı	**Avermedia TVPhone 98** Multimedya Fiyatı:65$	**Avermedia TVPhone 98 + FM** Multimedya Fiyatı:80$	**Hauppaupage TV** Bilgitaş Fiyatı: 110$
Yazıcı	**HP 840C** HP Fiyatı:130$	**HP 970cxi** HP Fiyatı:320$	**Epson Stylus Photo 1270** Romar Fiyatı:442$
Tarayıcı	**Mustek 1200CU** Multimedya, Mascom, Ufotek Fiyatı:87$	**Mustek 1200CU** Multimedya, Mascom, Ufotek Fiyatı:87$	**HP Scanjet 4200CU** HP Fiyatı:150$
CDRW	**Yamaha 8424** Multimedya/SKY Fiyatı:200$	**Yamaha 8424** Multimedya/SKY Fiyatı:200$	**Plextor 12x10x32** SKY Fiyatı:386$
Web Kamerası	**Avermedia** Multimedya Fiyatı: 69$	**Philips Vesta Pro** Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$	**Creative Webcam GO** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Romar	(0212) 252 08 09
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	SKY	(0212) 225 68 08
Datagate	(0212) 288 53 11	Karma	(0212) 239 32 00	TET	(0212) 256 35 32
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Teknik Servis

Bir Teknik Servise daha hoş geldiniz. Buyrun şu kanepeye uzanın ve sisteminizi çocukluğundan itibaren anlatmaya başlayın. Sorununuzu mutlaka bulup çözeriz. Tedavi ücreti konusunda endişelenmeyin, bütün okurlarımız bizim için yeşil kartlı sayılır. Sizlerden tek dileğimiz mail'lerinizi elden geldiğince ayrıntılı ve özenli hazırlamanız. İçine teşhisi koymada işimize yarama ihtimali olan bütün bilgileri eklemeniz. Geçen ay bu dileğimi iletmiştim, ama inat edercesine bu ay mail'leriniz daha bir sorunlu geldi. Özellikle Türkçe karakter kullanmayan arkadaşları şiddetle kınıyorum. Zavallı Onur mail'lerinizdeki karakter ve imla hatalarını düzeltene kadar helak oldu (Bu arada kendisi de daha önceden bir teknik serviste çalışmış olmanın deneyimiyle soruların bir bölümünü cevapladı). Yoksa siz bu bölümü okumayıp direkt olarak soru ve cevaplara mı geçiyorsunuz. Test edelim bakalım. Bu ay mail'in subject'ine "Olur mu hiç elbette okuyoruz" yazan arkadaşların mail'leri öncelikli olarak cevaplanacak.

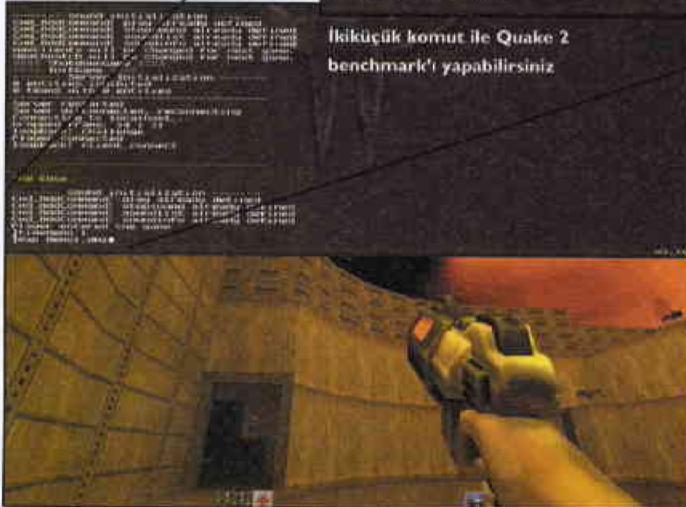
Selamlar,

Benim sorunum monitörümle. Windows altında çalışırken ekranımda ince dalgalanmalar oluyor. Bundan önceki monitörümde de buna benzer şikayetlerim olmuştu. Bilgisayarımı aldığım firma monitörümü garanti kapsamında yenisiyle değiştirdi. Fakat aynı dalgalanma ve titreşim sorunlarını tekrar yaşıyorum. Acaba elektrik kabloları ile mi ilgili? Yardımcı olursanız sevinirim.

Poyraz

LEVEL Sorununla son zamanlarda çok sık karşılaşıyoruz. Bu sorunun birden çok sebebi olabilir. Monitörünün bulunduğu yerdeki manyetik alan öncelikli sebepler arasında. Bu manyetik alanı oluşturan şeylerden biri genelde monitörün yanına bayıla bayıla koyduğumuz kocaman speaker'lar oluyor. Eğer hoparlörünün manyetik koruması yoksa büyük ihtimalle sebep budur. Ekrandaki bozulmalar, renk değişimleri ve dalgalanmalar bu manyetik alanın gücüyle doğru orantılı olarak artıyor. Bu manyetik alanı bir kalorifer veya su borusu da sağlayabilir. Bundan kurtulabilmen için bu manyetik alanı bir şekilde ekrandan uzaklaştırman gerekiyor. Bundan başka dikkat etmen gerek şey ise şebekenin sabit kalmayan voltajı. Voltaj yükselip düştükçe sen ekranda bu dalgalanma ve titremeleri görürsün. Bunun yolu da voltajı sabitlemektir. Bunu topraklı priz kullanarak yapabilirsin. Kısa yol olarak eğer kasada ekran için güç varsa orayı da kullanmanı önerebilirim. Ama en doğru olan yol, bir UPS almak. Zaten şu sıralar bir bilgisayara yetebilecek bir UPS'in fiyatı da çok yüksek değil. Bu söylediklerimle ilgili en güzel testi monitörü farklı bir odada farklı bir prize bağlayarak kendi kendine yapabilirsin.

Elbette sorun monitöründe de olabilir. Farklı çözünürlükleri ve farklı tazeleme hızlarını deneyerek olayı çözemezsen monitörünü bir teknik servise vermelisin. Bol şans...



İkiküçük komut ile Quake 2 benchmark'ı yapabilirsiniz

Selam,

Hemen konuya geçmek istiyorum. Bilgisayarımda bazı sorunlar var. Sanırım bu sorunlar harddisk'imden kaynaklanıyor. Ben de bu yüzden makinama format atmak istiyorum. Yedekleme konusunda yardımınıza ihtiyacım olacak. ICQ ve başka kayıtlı programları kaybetmek istemiyorum. Bu şartlarda nasıl yedekleme yapabilirim? Sorunum diğer insanların sorunlarının yanında pek bir şey ifade etmese de yardımınızı bekliyorum. Son bir soru daha, Sinan ne zaman geliyor? Teşekkürler

Doğa Kocagöz


Dünyadaki herkesin Pikachu'ya hayran olmaması üzücü...

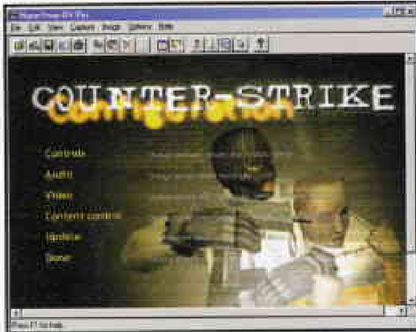
LEVEL Sorununun hiçbir şey ifade etmemesi gibi bir şey söz konusu değil. Çünkü herkes farklı yerlerde bir şeylere takılıyor. Aynı bizim de bazı yerlerde takıldığımız gibi. Sorununa gelince, yedekleme için bir iki yol deneyebilirsin. Eğer harddisk'ine tamamen format atmak istiyorsan ve harddisk'in parçalara bölünmemişse istediğin dosyaları başka bir harddiske veya CD'ye yedeklemelisin. Bunun için bir başka harddisk bul veya kendininkini formatlamadan önce bir arkadaşına götür. Orada harddisk'ini Slave olarak tanıtıp dosyaları yedekledikten sonra harddiskini baştan kurunca tekrar aynı yolla geri alabilirsin. Bu sırada jumper ayarlarına dikkat etmeyi unutma. Bir yerden CD-writer bulabilirsen yedeklemelerini CD'ye de yapabilirsin. Umarım formatla sorununu çözersin. Bu arada Sinan Ocak sayımızda aramızda. Kolay gelsin.

Merhaba Tuğbek,

Aklıma takılan bir soru var. Donanım parçalarının garantisi, yani modem, monitör gibi parçaların garantisi ürünün sadece fabrikadan çıktıktan sonraki fabrika hatalarını kapsıyormuş. Ürünü alan kişinin yaptığı hata garanti kapsamına girmiyormuş. Bu doğru mu? Çünkü eğer doğruysa garantı kapsamına sadece üretici firma hataları giriyor değil mi? Saygılarımla...

Süleyman Aydın

LEVEL Garanti kapsamı konusunda doğru şeyler duymuşsun. Her ürün gibi bilgisayar parçaları da Tüketici Koruma Kanunu'nda belirtildiği gibi 1 sene üretici firma tarafından garanti kapsamına alınmak zorundadır. Pazar rekabeti sebebiyle bu süre sonsuz garanti kapsamına kadar çıkabiliyor. Bu kapsama sadece üretim sonrasında oluşan hatalar girer. Yani eğer aldığınız bir parça hiç bir müdahale yapmaksızın durup dururken bozulursa üretici firma bununla ilgili bildirilmiş garanti şartlarını uygulamalıdır. Bu gibi hatalar konusunda firmalar çok hassas davranıyorlar. Eğer aldığınız herhangi bir kart anakartınız yüzünden bozulursa bu kartınızı üretici firması garanti kapsamına almayacaktır. Buna benzer bir örnek de şehir voltajı yüzünden bozulan eşyaların garanti kapsamına girmediğidir ki, bu ülkemizde sık sık karşılaşılan bir durum. Ama siz siz olun ve parçalarınıza gözünüz gibi bakın. Buna rağmen sorun çı-



Hyper Snap her oyundan screenshot alabiliyor.

...karsa en azından siz elinizden geleni yapmış olursunuz.

Tabii kimi zaman bazı uyanık satıcılar fazladan para kazanmak veya zahmet etmemek için kendi hatalarından veya üretici hatasından doğan sorunlara da "kullanıcı hatası" diyip geçiyor. Hatta ürünü satın aldığı distribütör vasıtasıyla ücretsiz olarak değiştirmesine karşın kullanıcıdan parasını alanlar bile var. Bu yüzden size "kullanıcı hatası" dendiğinde inanmakta acele etmeyin ve çok tereddütte kalırsanız ürünün distribütörü ile görüşün.

Merhaba Tuğbek,

1- TNT2 için sürüm 3.90 driver'lar çıkmış. Bende şu an 3.84 sürümü var. Ve 3.90'a yükselteceğim. Bu sürücüyü sen test ettin mi? Çünkü biraz şüphe ettim. Tarih olarak 21 Mayıs 2000'de çıkmış. Ama 3.84 sürümü nıye ondan (sanırım Temmuz 2000) sonra çıkmış ki? Bu neden kaynaklanıyor olabilir?

2- Ben sistemime benchmark uygulamak istiyorum. Sistemim şöyle: Celeron 400Mhz CPU, 64 MB RAM (en kısa zamanda 128 MB olacak), 32 MB NVidia Riva TNT2/M64 AGP grafik kartı. 3D MARK 2000'i bulamadığımdan (dosya çok büyük) Quake 2 ile benchmark yapmak istiyorum. Ancak bunun için konsola ne yazılması gerektiğini bilmiyorum. Lütfen yardım eder misin? (Quake 2 v3.20 yüklü)

3- Bilgisayarımda ABIT anakart var.Intel'in i440 LX chipsetini kullanıyor. CPU soft menüsü de var. Ancak ABIT'in sitesine göre (www.abit-usa.com/turkish/index.html) i440 LX chipsetini kullanan 5 çeşit PII anakart var. (LX-6, AN-6, AT-6, AH-6 ve de LM-6) Benimkinin bunlardan hangisi olduğunu nasıl anlayabilirim? (BIOS upgrade'i yapıcam da.)

4- BIOS setup'ta CPU Soft Menüye girince karşımda sadece iki seçenek var. Biri CPU speed (400 Mhz'e ayarlı) diğeri ise turbo frekans (disabled konumunda). Bu ikinci seçenek nedir? Enabled olarak ayarlansa ne olur? Buradan overclock yapılabilir mi? İmleci 400 Mhz'e getirerek PGUP, PGDOWN tuşları ile yapabilir miyim? (Niyetim bu değil ama bilmek istiyorum. Asla sistemi zorlayacak bir şey yapmam.)

5-Ben şu Microsoft'un Intellieye Mouse'undan almayı düşünüyorum. Fakat USB versiyonunu mu yoksa PS/2 versiyonunu mu alacağıma karar veremedim. USB versiyonunu alırsam Windows 98 kurulumunda sorun yaşar mıyım? (Windows mouse'u kurulum esnasında görür mü?)

Cevapların için şimdiden teşekkürler ve bu yolda devam edin. Kendine iyi bak...

Onur Ekici

LEVEL Öncelikle bu kadar ayrıntılı ve anlaşılır bir mail attığın için teşekkür ederim. Cevaplarına gelince;

1- Nvidia'nın sürücülerinin çıkış tarihleri pek de belli olmuyor. Çünkü sürücü nVIDIA tarafından resmi olarak piyasa sürülmeden önce başka sitelerde yayınlanabiliyor. Tabii tam testlerden geçmiş olmuyorlar ama yine de yayınlanıyor. Tarih çakışmasının sebebi bu. 3.90 sürücüsünü kullanmanda mahsur yok. Hatta TNT2 için en uygun sürücü bu. Ancak kullandığın sürücünün Nvidia tarafından yayınlanan son 3.90 olduğundan emin ol.

2- Benchmark için "é" tuşuna basarak konsolu açtıktan sonra önce "timedemo 1" yazmalısın. Sonra yine konsola "map demo1.dm2" komutunu gir. O zaman hızlı bir demo oynayacak ve sonunda sana saniyedeki kare sayısını fps cinsinden verecek. Ekran kartı testlerinde ekran kartının gelişmiş özelliklerinden OpenGL için Vsync ayarlarını kapamayı unutma. Yoksa sonuç tamamen yanlış olacaktır.

3- Bilgisayarın açılırken en başta yazar. Eğer oradan yakalayamıyorsan en kesin çözüm kasayı açıp içine bakmak olacaktır. Kartın üzerinde yazar.

4- İkinci ayar dediğinle pek oynama. Muhtemelen anakart üreticisinin overclock amaçlı eklediği bir ayardır. İşlemcinin 400 yazan hızını değiştirmen mümkün. Fakat çok yüksek değerlere çıkarırsan sorunlarla karşılaşabilirsin. Overclock konusunda kendine güvenmeden bu işe girişme.



5- USB almanın sakıncası olmaz. Kurulumda da sorun yaşayacağını sanmıyorum. Fakat PS/2 almanın da bir sakıncası yok. Açıkçası fark etmez. (Mektubu soran ve cevaplayan sevgili Onur'lar. Söz konusu mouse zaten hem PS2 hem USB porta takılabiliyor. Windows'un kurulum sırasında görmesi için anakartın USB mouse desteği olmalı ki seninkinde yok -Tuğbek)

Sende kendine iyi bak.

Merhaba Level,

Size ufak bir sorum olcaktı. Bilgisayarımı defrag yaparken %10'a geldiğinde başa dönüyor ve ilerlerken sürekli olarak başa dönmeyi sürdürüyor. Ayrıca neden 6 saat gibi bir sürede %70'e gelebiliyor? Bu sorunu nasıl düzeltebilirim?

Eğer sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim, yanıtınızı bekliyorum.

Doğuş Bağ

LEVEL Sevinme sırası okuyucunun. Sorunu cevaplıyoruz. Bunun sebebi Defrag işlemi sırasında arkada bir yerde bir programı çalışır halde unutman. O programı kapamadıkça Defrag işlemi düzenli devam etmeyecektir. Bu iş sırasında bilgisayarda çalışır haldeki bütün programları kapatıp bilgisayarı sadece Defrag işlemine bırak. Büyük boyutlu ve dolu disklerde Defrag'ın 6 saatten çok daha fazla sürmesi normal bir şey. Zaten çok sık yapmanın bir yararı olmadığı için belli aralıklarla sabredip bunu yapmak en iyisi.

Selam

Ben sana CD-ROM hakkında mail atmıştım dergiye çıkardığın için teşekkürler. Şimdiki sorum ise CD-ROM'un kafası nasıl temizlenir? Bilgi verebilirsen sevinirim. Bu arada derginiz hakkında birkaç önerim var, bi zahmet Cem'e ilet. İlk olarak hilekar sayfalarını kaldırıp incelediğiniz her oyunun hilesini incelemesinin sonunda verseniz hem daha çok hile almış oluruz hem de 4 sayfa fazladan kalmış olur. Diğer bir tavsiyem ise, biliyorsunuz dünyanın her yerinde 7'den 70'e herkes Pokemon fanatiği. Bence Pokemon'la ılgili posterler, duvar kağıtları, ekran koruyucuları ve haberler verseniz hiç fena olmaz. Şimdilik bye.

Bu küçük yeşil adaptör VSB'yi PS2'ye çevirebiliyor.

Zahir Son

LEVEL Ne demek aşkolsun. Sen bize mail at ki biz de yazalım. CD-ROM'larla olan sorunların konusunda sonuna kadar yanındayız. CD-ROM'un kafasını temizlemek için kullanılan setler her yerde satılmakta. Bu setler iki tip. Her iki tipte de CD-ROM'una normalden biraz farklı bir CD koyuyorsun. Bazı temizleme CD'lerinin üzerinde sadece fırçalar var. Bazıları ise sıvı bir madde ile beraber kullanılıyor. Fakat bu ikinci tipleri bulman sanırım pek kolay değil. Bu setlerin CD'lerinde klasik müzik çalıyor. Genelde bu parçanın uzunluğu 15 dakika civarında oluyor ve tamamını bir kere dinlemek temizleme işlemi için yeterli oluyor. Tabii ömrü geçmiş bir CD-ROM için temizleme işleminin başarılı geçmesini beklemeyebilirsin. Bir de ben seneler önce 2X bir CD-ROM'un lensini aleti söküp temizlemeyi denemiştim ama sana kesinlikle tavsiye etmiyorum. İsteklerini Cem'e ilettim. Gereğinin düşünüleceğini söyledi ama Pokemon konusunda çok da fazla destek bulabileceğini sanmam.

Merhaba

Dergi çok güzel gidiyor. Ayrıca Donanım bölümünde çok başarılısın. Ben soruma geleyim. Oyunlardan screenshot almak istiyorum. İyi bir program tavsiye edebilir misin? İndirebileceğim bir adres de verirsen sevinirim. Sevgilerle...

Özgür Beyazıt

LEVEL Donanım konusundaki güzel eleştirilerin için saol. Daha iyisi de olacak. En çok kullanılan program HyperSnap-DX. Özel olarak 3D modunda da capture alabilme özelliği oldukça kullanışlı. Programın deneme sürümünü http://www.hypersnap-dx.com/hsdx/snapdown.htm adresinden indirebilirsin. ■

İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan 10 kitabı (kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Dün Bugün *Tatyana Moran*
2. Kafka *Gilles Deleuze*
3. Bir Günbatımının Ayrıntıları *Vladimir Nabokov*
4. Büyük Taş Yüz: Babil Kitaplığı 17 *Nathaniel Hawthorne*
5. Dal ve Budak *Will Self*
6. Eski Dostlar *Hıfzı Topuz*
7. Buz Odasındaki Ölü *Minette Walters*
8. Fidyecinin Peşinde *Patricia Highsmith*
9. Beyaz Geceler *Fyodor Mihayloviç Dostoyevski*
10. Zamanımızın Bir Ressamı *John Berger*

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen on albümü (kaynak: www.billboard.com)

1. Country Grammar Nelly
2. Ooops!...I Did It Again Britney Spears
3. Now 4 Various Artists
4. The Marshall Mathers LP Eminem
5. No Strings Attached 'N Sync
6. Human Clay Creed
7. Infest Papa Roach
8. The Better Life 3 Doors Down
9. Mosaic Thump De la Soul
10. Nutty Professor II: The Klumps Soundtrack



Bu sene 17.'si düzenlenen MTV Video Music Awards sahiplerini bekliyor. www.mtve.com adresinden bu seneki adaylara ulaşabilir, ödüllerin tarihçesini inceleyebilir ve bu yılın videosunu tahmin ederek büyük ödülü kazanabilirsiniz. Dünyanın bu en iyi müzik kanalı ve onun geniş imkanlarına kayıtsız kalmamak için bu sayfayı mutlaka ziyaret etmelisiniz.

İlki 1998 yılında düzenlenen J&B III.Dans&Tekno Festivali'nin bu sene düzenlenecek olan 3.'sü 2 Eylül 2000 Cumartesi günü Mydonose Showland'de gerçekleştirilecek. Bu sene Cassius, Basement Jaxx, Indian Ropeman, Jimi Tenor, Jungle Brothers ve Roger Sanchez gibi bir çok ünlü DJ ve grubun sahne alacağı festival 24 saat sürecek. Toplam üç sahnenin hazırlanacağı festivalin 1. Sahnesinde canlı müzik, 2. sahnede trip&hop, drumm&bass, house ve 3. sahnede ise body&soul ile her zevke hitap ediliyor.

İsmini ilk kez Los Angeles hip-hop grubu House of Pain'le duyuran, daha sonra Limp Bizkit'e katılan ve gerçek adı Lior DiMant olan 30 yaşındaki Dj Lethal'in ilk solo albümü Flip/Geffen'den çıkacak. Ancak bu albümü asıl ilginç kılan katkıda bulunanlar: Korn'dan Jonathan Davis, Limp Bizkit'ten Fred Durst, Sugar Ray'den Mark McGrath ve Stone Temple Pilots'tan Scott Weiland. Yapılan açıklamaya hip-hop ve rock tarzında olan parçaların bütünlüğünü Dj Lethal kendi yorumu ile düzenleyecek.

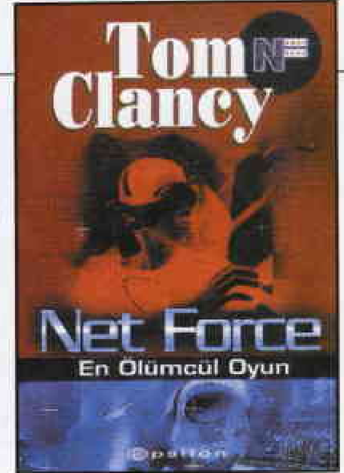
Net Force
Tom Clancy

Bilgisayar oyun dünyasında oldukça önemli bir yere sahip olan, ismini ve konusunu Tom Clancy aynı adlı romanı Rainbow Six'den (Türkiye'de yayınlanan adıyla Gökkuşağı 6) alan Rainbow Six serisi Tom Clancy ile oyunseverleri birleştiren bir köprü oldu. Rainbow Six'de yakın zamanı kullanan ve olabildiğince bilim kurgudan uzak kalmaya çalışan Tom Clancy aslında ne kadar ileri (!?) görüşlü bir yaratıcılığa sahip olduğunu ise bu seri ile kanıtlıyor.

Tom Clancy ile Steve R. PICczenik tarafından Amerikan ABC televizyonu için Tom Clancy'nin NET FORCE dizisinden etkilenerek kaleme aldıkları 12 kitaplık NET FORCE dizisi Türk okuyucuları ile buluşuyor. Şu an serinin ilk kitabı olan En Ölümcül Oyun ve Birinciler Hep Yalnızdır piyasada. Ancak Büyük Yarış ve Son Kaçış isimli kitaplar da en kısa sürede raflardaki yerlerini alacaklar.

Serinin içeriğini daha iyi anlatabilmek için ilk iki kitabın konusuna kısaca değinmek gerekli: Gelecekte dünyayı bilgisayarların yöneteceği ve Net Force'un (Bir nevi Rainbow Six) bilgisayar yoluyla gelebilecek olan tehlikelere karşı bir güvence olacağının vurgulandığı kitaplardan "En Ölümcül Oyun" da tüm hikayelerde olduğu gibi gelecekte geçiyor. Sanal ortamda oynana oyunlar, insanların hayatına bir renk ve canlılık getirmektedir. Sarxos savaş oyunu, Internet'teki en popüler savaş oyunudur. Her gece binlerce kişi, fiziksel bedenini evinde bırakıp başına taktığı bir alet ve bilgisayar aracılığıyla sanal ortamdaki Sarxos'a gider; başka kişiliklere bürünüp fantezi ordularını savaşa sürer.

Gerçek hayatında çöpçü olan bir adam, Sarxos'a girdiğinde bir



ortaçağ derbeyi olabilmektedir. Ancak birdenbire Sarxos oyuncularından biri için oyun aşırı ciddi bir hale gelir. Sarxos'ta savaş kazanan kişiler gerçek dünyadaki hatalarında hücuma uğrayıp saf dışı edilmeye başlayınca işler karışır. Siber suçlara engel olmak amacıyla kurulan Net Force ise , Megan ve Lief adındaki Net Force araştırmacıları hayatları pahasına sorunu çözerler.

The Patriot
Vatansever

Mel Gibson çevirdiği filmler ve yönetmenlik denemeleri ile kendisini Hollywood'da kabul ettirmiş ve ismini sinema tarihine altın harflerle yazdırmış yegane insandır. Başrolünde İskoçya'nın bağımsızlığı için mücadele veren bir kahraman olan William Wallace'ı canlandırdığı Braveheart tüm dünyada yankılar uyandırmış ve hatta yayınlandıktan birkaç sene sonra dahi tekrar gösterime girerek iş yapabilmiştir. Nitekim sanırım ben sinemada filmin ancak üç sene sonraki gösteriminde seyredebildim. Braveheart'la hemen aynı yapıda (?) olan en azından ismi itibariyle böyle bir düşünce uyandıran Patriot'ın tüm reklam çalışmaları ve Mel Gibson ayrıcalığıyla ne kadar ödül toparlayacağını veya kaç sene gösterimde kalacağını ise zaman gösterecek.

Aslına bakarsanız filmin konusu da Braveheart'la ile benzerlikler gösteriyor. Kendini ailesine adamış eski bir kahraman olan Benjamin Martin (Mel Gibson), tekrar savaş alanlarına dönmek ve en önemlisi ailesinden uzaklaşmak istemiyordur. Ailesinin İngiliz askerleri tarafından nedensiz olarak vahşice öldürülmesi Benjamin'i harekete geçirmek için yeterli bir nedendir. Bunun sonucunda Martin ve Gabriel (Heath Ledger) vatanı korumak ve intikam almak için İngiliz ordularına karşı mücadele veren isyancılara katılırlar. Ancak karşılarında İngilizler'in en tehlikeli ordusu olan Yeşil Ejder'ler yer almaktadır. Ve tabi ki bu Martin'in bu or-



dudaki direkt muhatapları ise General Cornwallis (Tom Wilkinson) ve Çavuş Tavington'a (Jason Isaacs)'dır. Böylece Martin'in önderliğindeki milisler, amansız ve çok kuvvetli olan İngiliz ordusuna karşı savaşa başlarlar.

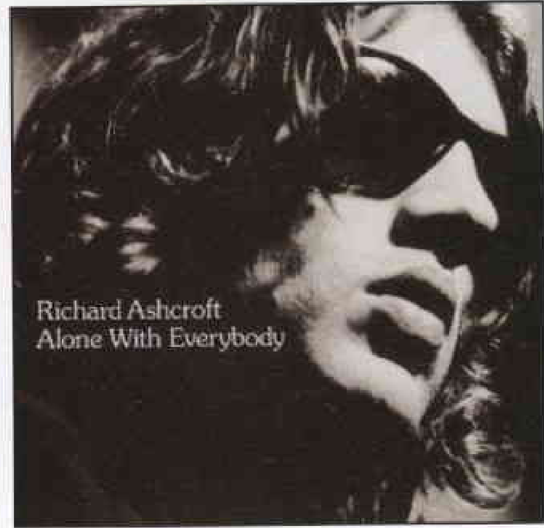
Yönetmenliğini Roland Emmerich'in üstlendiği filmin mükemmel olmasa dahi hiçbir eksiği olmadığı söylenebilir. Ancak Patriot'ın ülkemizde olmasa bile Amerika ve özellikle İngiltere'de bu kadar gündemde kalmasının nedeni filmin konusunun aktarılışı. Örneğin Spike Lee filmde anlatılan iç savaşta zencilerin, gerçek savaşta olduğundan daha az etkileri varmış gibi görüntülenmesinden rahatsız olmuş ve Mel Gibson'ın canlandırdığı Benjamin Martin karakterinin aslında ırkçı olduğu söylentileri ise bu tartışmayı doruğa çıkarmış. Bunun haricinde filmde İngiliz ordusunun doğal olarak kötü yansıtılması ise İngilizleri kızdırmış ve bu da filmin adadaki hasılatını etkilemiş durumda. Neyse tamı tamına 162 dakika süren Patriot hakkında son kararı verebilmek için seyretmeniz gerekli ve seyrederseniz de hiç bir şey kaybetmeyeceğinizden emin olabilirsiniz. İyi Seyirler!





Richard Ashcroft *Alone With Everybody*

1997 yılında çıkardıkları Urban Hymns ile zirveye yerleşen The Verve'ün pek de iyimser olarak anılmayan solisti Richard Ashcroft ilk solo çalışması ile hayranlarının beklentilerini fazlasıyla yerine getiriyor. İsmini Charles Bukowski'nin bir şiirinden alan Alone With Everybody albümü Urban Hymns ile kıyaslanamasa dahi albümden çıkan ilk parça Song for the Lovers için sadece albümün değil, son zamanların en iyi parçası demek yanlış olmaz. Richard Ashcroft'un belirttiği üzere albümde Brian Wilsoni Iggy Pop, Morricone, Scott Walker, Joy Division ve Sly Stone etkisi göze çarpıyor. Albümdeki parçaların çoğu bir düşünceyi, Richard'ın yaşadıklarını anlatır nitelikte. Örneğin karısına adadığı aşk şarkısı You On My Mind In My Sleep veye The Verve'ün dağılmasına gönderme yapan On A Beach bunlardan birkaçı. Albümden çıkan ikinci parça olan Money To Burn ise The verve etkisinin en ağır şekilde hissedildiği şarkı. The Verve ve İngiliz akımını seviyorsanız kesinlikle kaçırmamalısınız.





!ron Maiden *Brave New World*

Efsane geri dönüyor. Solistleri Bruce Dickinson ayrılıp tek başına çalışmaya karar verene kadar fırtına gibi esen Iron Maiden, daha sonra kısa bir dinlenme sürecine girmişti. Vokalist Bruce Dickinson ve gitarist Adrian Smith'ın geri dönüş kararı ile başlayan yeni bir stüdyo albümü çalışması Brave New World'ün ortaya çıkması ile sona erdi. Iron Maiden bu kadar beğenilmesindeki en büyük etken ne olursa olsun yaptıkları müzikten ve yaşadıkları hayattan ödün vermemeleri idi. Tabii ki hayata getirdikleri karakter Eddie'nin de bundaki etkisi yadsınamaz. Bruce'un albümde kuvvetli sesini sonuna kadar kullanması Iron Maiden'ın eski havasını kazanmasını ve Adrian Smith ile kazanılan üçlü gitar ise grubun daha da kuvetli olmasını sağlamış. Albümdeki gitar melodiler ise klasik Iron Maiden çizgisini taşıyor. Özellikle albümden çıkan ilk parça olan The Wicker Man, davul ve bas vuruşları ve Bruce Dickinson'ın vokali ile kendinden uzun süre söz ettirecek.







Cypress Hill *Skull & Bones*

Özellikle Underground kendinden epeyce söz ettiren Cypress Hill'in beşinci albümü Skull&Bones piyasada. Toplam iki CD'den oluşan bu albümde Hip-hop, Rap ve Metal'in karışımından oluşan toplam 17 parça bulunuyor. Yaptıkları müziğin çeşitliliği ile kendini şartlamamış en baba Death dinleyicisinin bile kulak kabarttığı bir grup olan Cypress Hill için, bu yönüyle son zamanların moda akımı olan Rap-Metal'in öncüsü olduğu söylenebilir. Pek iç açıcı olmayan bir vokalin arkasından, başkaldıran sözlere destek veren ritm ile sıkılmadan dinleyeceğiniz bir albüm Skull & Bones. Çizgisini bozmayarak hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayan Cypress Hill'in son albümü özellikle Dr. Dre, Eminem veya Busta Ryhmes dinleyicilerinin de ilgisini çekecek nitelikte. Rap ve Hip Hop dinliyor üstüne bir de metale yakınlık hissediyorsanız bu albümü kesinlikle kaçırmamalısınız.





Vampir Efsaneleri

Vampire oyunu ile gündeme gelen White Wolf firmasının masaüstü oyunlarından ve tabii ki vampirlerden bahsedelim biraz.



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Diablo II

Wampire

Icewind Dale

Uzun süredir sizlere White Wolf firmasının role-playing oyunlarından bahsetmek istiyorduk. İçlerinde en popüler olanı Vampire : The Masquerade ile başlamanın uygun olacağını düşündük. Burada amacımız sizleri oyunu oynayacak hale getirmek değil, yalnızca genel yapısı hakkında fikir sahibi olmanızı sağlamak. Eğer Vampire hakkında bilgili bir Storyteller'ınız (White wolf oyunlarında oyunu yöneten Dungeon Master yerine Storyteller adını alır.) varsa ve sizi ilk olarak bir vampir değil, vampir avcısı olarak oynatmak istiyorsa yazıyı okumamanızı öneririm. Oyundan aldığınız zevki azaltmamak için bazı şeylerin gizli kalması ve yaşayarak keşfetmeniz (tabii o kadar hayatta kalırsanız!) daha iyi olacaktır.

Vampire : The Masquerade'de oyuncular D&D'de olduğu gibi destan kahramanlarını değil, cansız bir bedene ve sonsuz bir yaşama sahip "susamış" yaratıkları canlandırırlar. Ancak unutulmaması gereken bu varlıkların kazandıkları fiziksel güçlerin yanısıra büyük ruhsal değişikliklere de uğramış olmaları ve büyük bir çoğunluğunun kan içici bir canavar gibi yaşamadığı, aksine kendi kültürlerinin ve sosyal çevrelerinin bulunduğudur.Tıpkı Anne Rice'ın sinemaya da uyarlanan "Vampirle Görüşme"sinde ve serinin diğer romanlarında olduğu gibi. Daha yeni ve popüler bir örnek olarak "Blade"i de gösterebiliriz. Filmi izlediyseniz geleneklere bağlı yaşlıların politika ve ekonomi çevrelerinde perde arkasında büyük güce sahip olduklarını ve bu gücü gizliliğe bağladıklarını, buna karşın yeniyetmelerin insanoğlunu koyun sürüsünden farklı görmediklerini anımsayacaksınız. Vampire : the Masquerade'de de vampirler buna çok benzer bir düzen içindedirler. Ama günümüzdeki yapılanmayı daha iyi anlayabilmek için vampirlerin yaradılış efsaneleri hakkında biraz bilgi sahibi olmak gerekli.





"BÜYÜKBABA"NIN DOĞUŞU...

Efsane, ilk vampirin kendi kardeşinin hayatını alan Caine olduğunu söyler. İlk katil, Tanrı tarafından lanetlenip sürüldü. Bundan böyle güneş ışığı canını yakacak, susadığında kan içecekti. Caine'in acı dolu yalnızlığı Lilith ile tanışıncaya kadar sürdü. Lilith güçlü bir büyücüydü ve Caine'le birlikte olduğu zaman boyunca ona bedenindeki kanı nasıl kullanacağını, nasıl kendi türünü yaratacağını gösterdi. Caine, laneti başkalarına da yaymak istemedi. Ama yalnızlığı karanlık bir bulut gibi gitgide daha da büyüdü. En sonunda o kadar dayanılmaz oldu ki, kendine üç tane "türdeş" yarattı. İkinci neslin üç vampiri, on üç vampir daha yarattılar. Caine'in on üç torunu isanoğlunu amaçları için istedikleri gibi kullanmaya, onları yalnızca besin ve piyon olarak görmeye başladılar. Caine'in öfkesi büyüdü ve yeni bir neslin yaradılışını yasakladı. İnsanlar ve vampirlerin birlikte yaşayacakları bir şehir kurdu. Yeryüzündeki ilk şehri...

Şehirdeki barış uzun sürmedi. Caine'in torunları yasağa uymadılar, insanlar tekrar onların kurbanları oldular. Bir gün şehrin üzerine büyük bir lanet geldi. Ne olduğunu efsane bilmez, kimi doğal afet der, kimi yok edici bir büyü, kimi de Tanrı'nın gazabı... Tek bilinen Caine'in ve oğullarının felaketten sonra yok oldukları ve bir daha asla görünmedikleri. Antediluvian olarak anılan, geri kalan on üç vampir, kendi nesillerini yaratmaya başladılar. Güçleri ve zayıflıkları çocuklarına da geçti ve böylece klanlar oluştu. Klanlar tarihin ilk çağlarından beri tüm dünyaya yayılıp "avları ve hizmetkarları"nı yönetmeye başladılar. Varlıkları hep bilindi ama asla yüksek sesle söylenmedi. Gölgeler arasında gezdiler, susuzluklarını dindirdiler, güçle, büyüyle, entrikayla hep yönettiler. Karanlık çağlara kadar...

Orta çağda vampirlerin sayıları çok arttı. Güçleri öylesine artmıştı ki bir kısmı ölümcül bir hata yaptılar : Gizliliği ihmal ettiler. Kulaktan kulağa fısıldanan yaratık hikayeleri gitgide daha gerçek, daha ete kemiğe bürünür oldular. Başlangıçta bir grup rahibin kurduğu engizisyon, kendilerine katılan yığınla insanla güçlendi. Sayısız insan, ellerinde kazıklar ve meşalelerle artık bir masal olmayan yaratıkları arıyor, kölelik ve korkuyla geçen yüzyıllarca yılın öcünü alıyordu. Olanca güçlerine karşın, vampirlerin büyük kısmı kalabalık gruplar karşısında direnemediler ve birbiri ardına linç edildiler.

Engizisyonun baskısının ağırlaştığı bu zamanlarda, artık insan kanıyla tatmin olmayan yaşlıların yiyeceği olmak üzere yaratılan genç vampirler efendilerine karşı direnişe geçtiler. Avrupa'da bir grup asi, efendilerinin kendilerini kontrol etmelerini sağlayan gizli güçlerin sırrını çözdüler. Vampir-

ler hem yeni direnişle, hem de engizisyonla uğraşmak zorunda kaldılar.

15. yüzyılda, vampirlerin en zor zamanında on üç klanın yedisi "Camarilla" adı altında birleştiler. Örgütü bir harektle direnişi bastırdılar, tekrar gizliliği esas aldılar ve Caine'den kendilerine miras kalan altı kurala uyacaklarına dair söz verdiler.

O günden sonra vampirler en iyi gizlenme yolunun, ölümlüleri kendilerinin var olmadıklarına inandırmak olduğunu öğrendiler ve tekrar bir efsane oldular. Bugün hala aramızdalar. Biz ölümlüler ısırılana kadar buna inanmasak da...

İNANIŞLAR...

Biz ölümlülerin tarihinde vampirler hakkında pek çok şey anlatılır. Kimileri doğru kimileri de uydurmadır. Her şeyden önce vampir tarafından ısırılanın vampir olduğu inancı doğru değildir. Zaten vampirlerin baskın tür haline gelip sayılarının inanılmaz bir şekilde artmaması için de bunun doğru olmaması gerekirdi. Vampir tarafından ısırılan biri, hemen ardından bir miktar vampir kanı içmediği takdirde dönüşmez. Bir ölümlüyü vampire dönüştürmeye ise embrace (kucaklama) adı verilir. Vampirlerin bedenlerinin cansız olduğu ise doğrudur. Kucaklandıkları andaki yaşlarında kalırlar, büyümezler, kalpleri atmaz, nefes almazlar. Haçlar ve kutsal sembollerin vampirler üzerinde etkili olduğu hem doğru hem de yanlış bir inanıştır. Gerçekte sembolün vampir üzerinde bir etkisi yoktur. Ancak sembolü taşıyan kişinin inancı, sembol aracılığı ile vampir üzerinde korkudan acıya kadar pek çok etkiye yol açabilir. Kazıklar, kalbe saplansalar bile vampirleri öldürmezler, ancak onları çıkartılana kadar sürecek bir uyku haline sokabilirler. Onları "gerçekten" öldürebilecek şeylerin başında ise gün ışığı ve ateş gelir. Bıçak, kurşun gibi yaralanmaları çok çabuk iyileştirebilirler. Sarımsak ve akan su ise tamamen hurafeden ibarettir.



Bu ay yalnızca kısa bir vampir tarihçesi ve vampirler hakkındaki inanışlara yer verdik. Vampire : The Masquerade dosyasını bir iki ay daha sürdüreceğiz. Gelecek ay vampirlrein hiyerarşik düzenlerine ve vampir klanlarının özelliklerine yer vereceğiz. İlgilenenler Ankara'da White Wolf firmasının distribütörü olan Abyss'ten, İstanbul Gerekli Şeyler'den ya da Saklı Kent Kafe'den (Dükkanın hayırlı uğurlu olsun Yusuf!)Vampire oyun kitaplarını temin edebilirler. White Wolf ürünleri satan bildiğimiz yegane yerler buraları, eğer eksik bıraktığımız varsa bize iletin, buradan duyuralım.

Geçen ay Eser çok güzel söylemiş. Vampire : The Masquerade-Redemption'dan biz de beklediğimizi bulamadık, her ne kadar masaaüstü oyununun üzerine kurulmuş bir ortama sahip olsa da, oyun akışı önceden belirlenmiş ve size düşen çoğunlukla fıçı kırıp yaratık kesmek. Lütfen bu bilgisayar versiyonunu referans olarak almayınız.





Altı Kural

Kural Bir : Gizlilik
Gerçek yüzünü kandan olmayanlara göstermeyeceksin. Bu senin kan üzerindeki hakkından vazgeçmen demektir.

Kural İki : Bölge
Senin bölgen senin meselendir. Diğerleri senin bölgende sana saygı göstermelidirler. Kimse senin bölgende sana karşı gelemez.

Kural Üç : Nesil
Başka birini ancak yaşlıların onayıyla yaratabilirsin. Eğer izin almadan başkasını yaratırsan, yarattığın seninle birlikte öldürülür.

Kural Dört : Sorumluluk
Yarattığın senin kendi çocuğundur. Onu serbest bırana dek sen yönetmelisin. Onun günahları senden sorulacaktır.

Kural Beş : Konukseverlik
Bir başkasının bölgesine saygı göster. Yabancı bir şehre gidersen kendini yöneticisine tanıt. Onun onayı olmadan sen hiçsin.

Kural Altı : Yok Etme
Kendi kanından birini yok etmeyeceksin. Yok etme hakkı ancak yaşlılara aittir. Yalnızca en yaşlı olan kan avı için onay verebilir.

***Kan avı :** Yaşlıların onayı ile bir vampirin ölüm emrinin verilmesi. Kan avı başlatıldığı takdirde o vampir görüldüğü yerde öldürülür.

Not : Biraz fazla "özet" geçtiğimin ben de farkındayım, ama hem yerim buna elverişli değil, hem de söylediğim gibi daima oyunculara keşfedecek bir şeyler bırakmakta fayda vardır.

Nnot : Geçen sayıda ufak bir hata yapmışım, finduklar için Tuğbek'e, cips için Cem'e teşekkür etmem gerekiyordu. Cem'den özür diler, her ikisine tekrar teşekkür ederim.

Batu & Gökhan

Batu ve Gökhan özveriyle çalışıp güzel şeyler üretmek için çaba sarfediyorlar.

Bitmeyen Sancı

Tarihin başlangıcından beri ne olduğumuzu ve ne olmadığımızı öğrenemedik. Hala insan olamamanın veya tersine tam bir insan olmanın sancısını çekiyoruz.

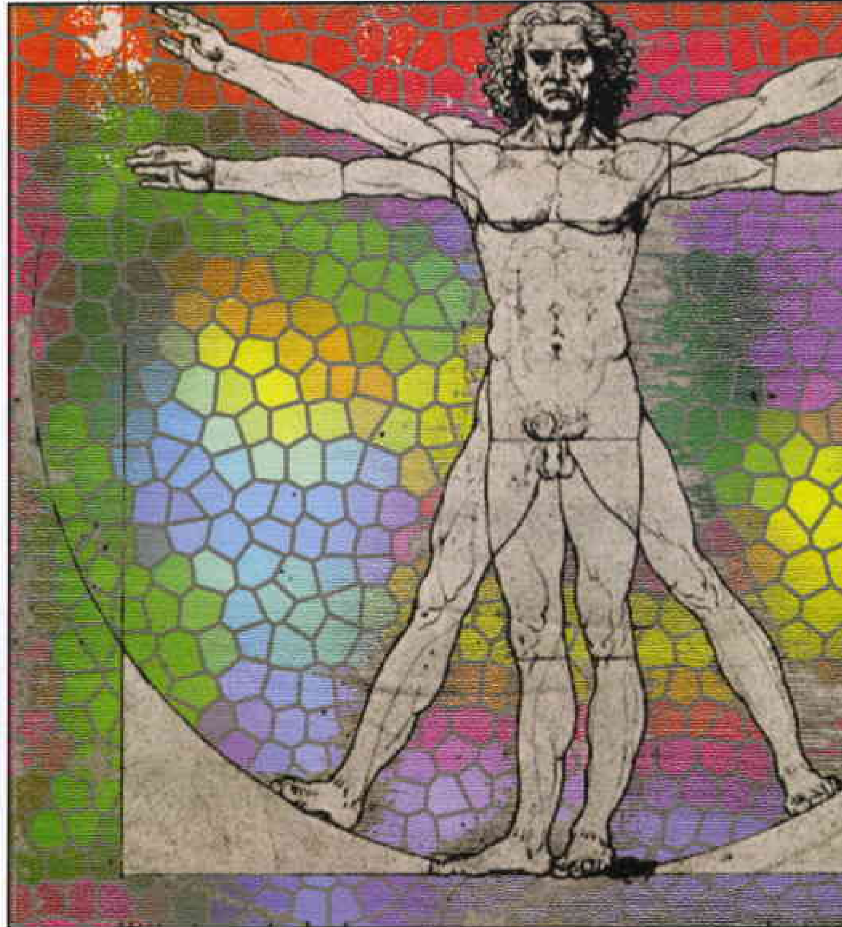
Şu anda, dünyaya gelen 6 milyarıncı bebeğin doğumunun kutlandığı haberini ne zaman okuduğumu hatırlamaya çalışıyorum, ben hatırlamaya çalışırken muhtemelen birkaç yüz bebek daha doğuyor. Kafamdan geçenleri buraya yazıp bitirene kadar birkaç yüz tane daha... Günün birinde geometrik artış denen matematiksel bir hesabın kurbanı olacağımızı bile bile çoğalmaya devam ediyoruz. Yerküredeki bütün kaynakları tüketene kadar da çoğalacağız. Kimse bizden aksini bekleyemez, biz insanız. Eğitilmiş ve sosyalleşmiş görünsek de, boyunlarımıza kravat, kafalarımıza şapka taksak da, biz elindeki oymalı, zarif bastondan çok içindeki güdülere yaslanan evrim şaşkınlarıyız. Dünyaya, bir küçücük gözlerimizin çeperinden, bir uzaydan çekilmiş fotoğraflarından bakıyoruz, kafamız karışıyor. Biz, kendisiyle evren arasında sıkışıp kalmış, ne ilkelliğini sahiplenebilen ne de hayatın bütününü kavramaya yanaşan ama kendimize yakıştırdığımız "üstün tür" nişanıyla doğaya caka satan garip yaratıklarız.

İnsan olarak biz kendi küçük dünyalarımızdan fazlasını hak etmek için düşünmek ve üretmek zorunda olduğumuzu biliyor muyuz? Teorik olarak aydınlanmış bile olsak, birey olarak her birimizin insanlık tarihindeki rolünün ve zamanının sınırlarının darlığını kestirebiliyor bile olsak, insanın dünyada, dünyanın evrende nereye denk düştüğünü hesaplayabilsek bile, ne zaman ikinci bir insanla karşılaşsak yeni bir biçim alıyoruz. Çünkü bizim küçücük, minicik egolarımız var. Bizim bu küçücük, minicik egolarımız ya bir koltuğu ele geçirmeye, ya evrende bir noktayı bile doldurmayan bir tepeye bayrak dikmeye, ya da yolda yürürken yanımızdan geçenlere omuz atmaya çalışırken ruhumuzu çürütüyor. Çünkü biz insanız, hesap yaparız. Sadece kendi küçük dünyalarımıza ait ilkel beklentilerimizi karşılamak için başka insanlar üzerine dolaplar kurar sonra da o dolapları çeviririz. Sonra biz komik oluruz, sonra kendimize gülmeyi bile başaramayız.

Biz, kötü niyetli ellere geçtiğinde çok tehlikeli olabilecek birer silah gibiyiz. Ya da biz, eski moda film kahramanlarının bütün gerçeküstü çabalarına rağmen o kötü niyetli ellere geçme akıbetinden kurtarılamayan silahlar hakkında yazılmış acı senaryolar gibiyiz. Biz kendi varoluşumuzu evrenin varoluşu olarak tanımlayan (ya da tam tersi, emin değilim) (hatta en doğrusu; kendi varoluşumuzla evrenin varoluşunu birbirine karıştıran) küçücük, minicik egolu, küçücük, minicik insanlarız. Biz bir yandan üremeye devam ederken bir yandan da kendini yok etmeye çalışan ve bir karınca ailesinin akşam televizyonun karşısına geçip hayretle izleyebileceği türden belgesellere konu olabilecek yaşam formlarıyız.

Oysa biz bir rivayete göre 'insan'ız. Yani doğanın kendine verdiklerini çekip çevirebilen, şarkılar yazıp söyleyebilen, gülümseyen, ağlayan, düşündükçe büyüyen, büyüdükçe aydınlanan, aydınlandıkça gözünü kendinden ötelere çevirebilen, sağdan soldan kotardığı sıfatlara yapışıp kalmak yerine insan olarak kendini çoğaltmaya çalışan, günü kurtarmak dışında dünyanın bütününü de sorumlulukları arasında gören ve üreten... Bir tüketim yöntemi olarak değil, bir değer yaratmak için üreten 'insan'. Buradan bakınca her şeyin dengede olduğunu ve terazinin bir kefesinde insan'ın, diğerinde ise dünyanın, yıldızların, evrenin durduğunu söylemek bile çok abartılı görünmüyor. Halbuki daha bir paragraf önce, toplam nüfusu 6milyarı geçen insan ırkı, bir karınca ailesi karşısında bile dengeyi sağlayamayacak durumdaydı. İnsan, niceliğiyle değil niteliğiyle tartılmadıkça dengedeki payı da bilinmez olacak. Kendimize bakıp bakıp şaşıracağız, en çok da dışarıda gerçekten şaşırılması gereken tonla şeyin varlığına kör kalışımıza şaşıracağız. Biz insanız ve ben bu sözleri söylemeyi ne kadar hak ediyorum bilmiyorum. Dünyada bir insanın bir diğerine hala bir şeyler anlatabileceğinden, dinleyenin duyduklarını anlayacağından, anlatanın sonuna kadar anlatma sabrını göstereceğinden ve bu iletişim ilişkisinin sonunda, atmosferde bu hikayeye dair herhangi bir iz kalacağından şiddetle şüphedeyim. Ben artık bundan yıllar önce duyup bir kenara attığım ama günü geldiğinde muhakkak kullanırım diye düşündüğüm 'sükut altındır' hazinesini ortaya çıkarmanın bile bir işe yarayacağından şüpheliyim.

Biz varlığını ve yok oluşunu hep kendine borçlu olan garip bir ırkız. Bence biz olsa olsa bir mesajız ve okunduktan beş saniye sonra kendimizi yok etmekten başka yapabileceğimiz hiçbir şey yok.





Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

SimCity 3000 WE
Cleopatra
Diablo II

Serpil Ulutürk

Serpil Ulutürk, güzel bir dünya için mevcut olanın batırılması gerekliliğinde Orhan Abi'ye şiddetle katılmaktadır

Yarınlar Bizim!

Bu ayki konumuz psikolojik sorunları olan kişilerin rehabilitesi. Psikolog olmasam bile bu konuda vereceğim ipuçları ömrünüz boyunca pek çok işinize yarayacak.

Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Elite Forces

MDK 2

Counter Strike Beta 7.0

Bu Yaşı müsaade edenler hatırlayacaktır. Bir zamanlar Ali Rıza Binboğa isminde dünya tatlısı bir amca vardı. Mutluluk, sevgi ve barış temaları dolu ilginç şarkılar söylerdi ve küçükken onu zevkle dinlerdik. Özellikle de "Yarınlar Bizim" isimli bir şarkısı vardı ki hiç sormayın. Her dinlediğimde kırlara çıkıp koşmak isterdim. Şarkı şöyleydi "Yarınlar biziiiiiiimmm... yarınlar senin... yarınlar onuuuuunnnn yarınlar sizin. Yarınlarda yarınlarda mutluluk var."

İşte bu muhterem Ali Rıza Binboğa ve "Yarınlar Bizim" şarkısı benim bir süredir profesyonel psikologlar tarafından yürütülen rehabilitasyon çalışmalarımın bir parçası. Evet arkadaşlar artık Diablo'nun elinden kurtuluyorum.

Aslında olayları başından anlatalım. Geçen ayki yazımın ardından pek çok mektup aldım. Mektupların geneli "Bu adam Diablo ile kafayı bozmuş, kesin şunun nasıl yapılacağını biliyordur," mantığı ile atılmıştı ve oyunda takıldığınız yerleri soruyordu. Doğal olarak tümü cevapsız kaldı. Hayatı Diablo yüzünden kararmış bir adama "Ben şu Horadric Stuff'ın başını bulamıyorum. Nerde acep?" şeklinde mektup atan tüm okuyucuları tebessümle karışık kınıyorum.

Neyse ki içinizden derdimi anlayan biri çıktı ve kendi acılarını benimle paylaştı. Bütün yıl heyecanla beklediği yıllık iznini Diablo ile geçiren ve bu yüzden sevgili tarafından terkedilme ve aile tarafından reddedilmenin eşiğine gelen Çağatay sayesinde tek başıma olmadığımı gördüm. Evet benden başkaları da bu illete tutulmuştu. Öyleyse bu bir hastalıktı ve bir çözümü olmalıydı. Tam ben bunları düşünürken geçen ay ki yazımı okuyup üzülen Sinan arayıp sorunu çözebilecek bir psikolog tanıdığını söyledi ve telefonunu verdi.

Benim yaşlarımdaydı doktor. "Sorununuz ne?" diye sordu. "Diablo isminde bir oyun var..." dememe kalmadı ki susmamı işaret etti. Beni baştan aşağıya kadar süzdü ve "Necromancer'sın değil mi?" dedi. Tüylerim diken diken oldu. Doktorla göz göze geldik ve bir an için dünyam karardı. Arkasındaki pencereden öylesine güçlü bir güneş ışığı vuruyordu ki nerdeyse karanlık bir silüet gibi gözüktü. Sonra bir an sanki omuzlarında taşlarla süslü broşlar gördüm. Ve bir anda o güçlü güneş ışığını gölgede bırakan parlak bir ışık gözlerimi kör etti. Hayal meyal sırtından uzanan ve dalgalanan kanatımsı uzantıları gördüm ve bir anda görüntü eski haline döndü. Kendimi yere atım, bir anda ter içinde kalmıştım. Sadece hırıltıyla karışık "Tyreal" diyebildim.

Doktor ayağa kalktı, artık çok daha azametli ve güçlü görünüyordu ve sanki genç değildi. Yaşlı da değildi. Artık yaşını tahmin edemiyordum. "Uzun zamandır seni arıyordum Aldous" dedi. Bütün vücudum kaskatı kesilmişti. "Benim hatam değildi" dedim yine hırıltılı bir biçimde. "Söyler misin nasıl senin hatan değildi?" dedi. Her yanımı kabuslar sarmıştı. Kendimi kaybetmiş bir biçimde yüzü koyun yere kapanıp ağlamaya başladım.

Bayılmışım. Kendime geldiğimde hala yerdeydim. Doktor bana bakmadan konuşmaya başladı. "Durumun çok ciddi. Sının fazlasıyla aşmışsın. Artık sana hiç kimse yardım edemez" dedi. Ağlamaklı bir sesle "Hiç mi şansım yok?" dedim. Doktor inanılmaz güzellikte bir gülümsemeyle devam etti: "Korkmana gerek yok. Kısa sürede eski haline döneceksin. Ama bunu sen başarmalısın."

Bana yaklaştı ve kalkmama yardım etti. Sonra çekmecesinden içinde üç altın CD bulunan küçük bir kadife çanta çıkardı. "Bunu al ve gerçekle yüzleş" dedi. Başka bir şeyde söylemedi ve odadan çıktım.

Tek başıma döndüm eve. İçeri girer girmez CD'lerden ilkini bilgisayara taktım. Karşımda Diablo'nun setup ekranı duruyordu. Oyunu o gün uninstall etmiştim ve şimdi tekrar kurmaya korkuyordum. Ama gizli bir el mouse'u benden alıp oyunu yüklemeye başladı. Korkuyla kendimi en yakın duvarın dibine attım. İlk CD'nin yüklemesi bitince ikinci CD havalandı ve CD-ROM'daki yerini aldı. Yüklemeyi durdurmamın imkansız olduğunu biliyordum. Aklımda sürekli Diablo'nun son demosu bir kabus dönüyordu. Kendi kendime "Kahretsin aldatıldım. Tyreal değildi o Baal'dı" diyordum. Artık sonum gelmişti ve beni kimse kurtaramazdı.

Yükleme bitip oyun açıldı. Tarif edemeyeceğim korkunç bir güç beni odanın bir ucundan savurup bilgisayarın önüne, yere çarptı. Korkudan ölecektim. Zar zor sandalyeye tırmandım ve mouse'u elime aldım. Yeni bir oyun için düğmeye bastım. Oyunda kayıtlı tek bir karakter vardı. Bu daha önce gördüğüm karakterlerden farklıydı. Bu Diablo'ydu!!! Elimin nasıl titrediğini size anlatamam. O iğrenç yaratığın ismine iki kere tıkladım. Oyun yüklenirken kalbim duracaktı neredeyse. Daha sonra Rouge Encampment'in ortasında Diablo belirdi. Kasabanın sakinleri kafalarında sevimli ünlemlerle yanıma gelecek-lerine kaçışmaya çalışıyordu. Hissettiğim tek şey bu kasabanın sakinlerine duyduğum nefretti. Hepsini öldürmeliydim. En korkunç büyülerden birini seçip mouse'un sol tuşuna bastım. Her yerin alevlerle dolmasını bekliyordum. Ama bunun yerine Diablo dev bir ışık hüzmesi içinde kayboldu ve onun yerinde Tyreal belirdi. Bana döndü ve "Başarabilirsin genç adam yeter ki iste. Oynamamayı iste. Sen onu arzuladığın sürece bu lanet kalkmayacak" dedi.

Sonra ekran karardı ve oyun baştan yüklendi. Birinci level bir Necromancer olarak duruyordum Rouge Encampment'da. Başladığım noktaya dönmüştüm. Ama bir farkla. Müzikler. Müzikler değişmişti. Artık Diablo'nun atmosferini yoğuran müzikleri yerine Ali Rıza Binboğa'nın Yarınlar Bizim'i çalıyordu. Act'ler su gibi aktı ve kendimi Arcane Sanctuary'nin kapısında buldum. Ama bir farkla; artık içimde korku ve keder yoktu ve haftalardır ilk defa kendimi iyi hissediyordum. Önüme geleni devirerek Diablo'nun karşısına dikildim. Hemen saldırmadı Diablo. Korkunç bir kahkaha atıp "Başaramayacağını biliyordum. Sonsuza dek bu oyunun kölesisin." dedi. Gülerek şunları söyledim. "Yanılıyorsun dostum başardım. Ama senin de görmeni istedim bunu. Sadece zavallı 72 pixellik bir oyun karakteri de olsan bu acıyı yaşamanı istedim. Sonsuza dek elveda". Kurtulmuştum artık ondan. Bilgisayarın fişini çekip huzur dolu bir uykuya yattım. Artık ne zaman Diablo oynama isteğini içimde hissetsem Ali Rıza Binboğa dinliyorum. Ve herşey yoluna giriyor.

Tuğbek Ölek

Tuğbek Ölek, sonunda kara beladan kurtulmayı başarmıştır.

Gölgelerden Ölüm Kusan Adam

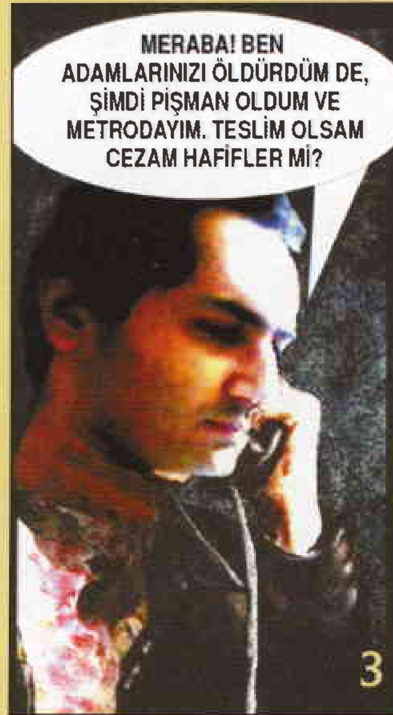
Fotoromanlara konu olan ya da olmayan editörler ve son aylarda da okuyucular tarafından devamlı dile getirilen bir eleştiri var. Bir fotoromana da kendimi konu etmem gerektiği aksi taktirde, tüm editörlerin birleşip hakkımda bir fotoroman hazırlayacakları gerçeği karşısında artık bir fotoromana da kendimi konu etmek zorunda kaldım. Evet, bu onun hikayesi, yani benim... (Ayrıca, evet biliyorum, anlatacaklarımı çok inanılmaz bulacaksınız ama unutmayın, anlatılmaya değer hikayeler en inanılmaz olanlarıdır) İşte, LEVEL Türkiye'de yazmaya başlamamın öyküsü...



LEVEL'in Amerika'daki merkezinde bilgisayar oyun endüstrisine danışman olarak hizmet veren bir departmanın şefiydim. O gün, oyun dünyasının en büyük buluşmalarından biri olan, Dünya Oyun Dergileri Editörleri Toplantısında önemli bir konuşma yapmıştım. Korsan kopya oyunları dünyadan silecek yeni bir önlemler sisteminin tanıtımını yaptığım konuşma büyük ilgi görmüş ve projenin hayata geçirilmesi için anlaşmaya varılmıştı.



Ancak, toplantı çıkışında metro istasyonunda uğradığım saldırı sonucunda, bayılmış ve gözlerimi açtığımda kendimi bilmediğim bir yerde, ellerim ve ayaklarım bağlanmış şekilde bulmuştum. Korsan kopya oyun mafyası, onlara karşı savaş açmamı yerlerinde oturarak izlemek niyetinde değilmiş gibi görünüyordu. Evimi bombalamışlar ailemi ve tüm sevdiklerimi öldürmüşlerdi. Artık kaybedecek hiçbir şeyim yoktu. Aklıma ilk gelen şey, Bruce Wills'in böyle bir durumdan kurtulmak için ne yapacağı olmuştu ve uygulamaya geçmek için hiç vakit kaybetmedim.



Elbette, birkaç çapulcu şaklaban ile başa çıkacak kadar görmüş geçirmişliğimiz vardı. Etrafı biraz dağıttım ama benim yaptığım anlaşılmasın diye cesetleri saklamayı da ihmal etmedim. Ancak, öfkem kabaran bir sel, taşan bir baraj gölü gibiydi ve adamları küçük parçalara ayırırken elebaşlarının saklandığı yeri öğrenmeyi unutmuştum. Hemen mafyaya telefon edip, kendimi ispiyonladım.



Ronaldo'nun bir adam gönderip bana cezamı verdireceğiden emindim. Zaten fazla beklemek zorunda da kalmadım. Tek sorun bu kez sinirlerime hakim olup en azından bir tanesini canlı bırakmam gerektiği idi. Adamlardan birinden Ronaldo'nun karargahının yerini öğrenmeliydim.



Ve Tetikçilerden birinin beynini duvara çivilemeden önce bu iblisler çetesinin barındığı cehennemin adresini örenmiştim. Artık tek yapmam gereken geriye kalan süprüntüleri temizleyip çöp kutusuna atmaktı.



Ancak Ronaldo'nun adamları bitecek gibi değildi. Tetiğe basmaktan parmaklarım yorulmuştu ama adamlar ölmekten yorulmamışlardı. Bir de, şansım varmış ki cesetlerden birinin üzerinden, şu bizim yerli filmlerdeki mermisi hiç bitmeyen model tabancalardan çıkmıştı da kurşun sorununu halletmiştim.



Peşimdeki son adamı da mıhladıktan sonra artık sıra yılanın başını ezmeye gelmişti. Metrodan çıkarak Ronaldo'nun ofisine gitmeliydim. Orada, Ronaldo'nun küflenmiş kanını halıya dökmek, kalbini söküp duvara sıva yapmak için sabırsızlanıyordum.



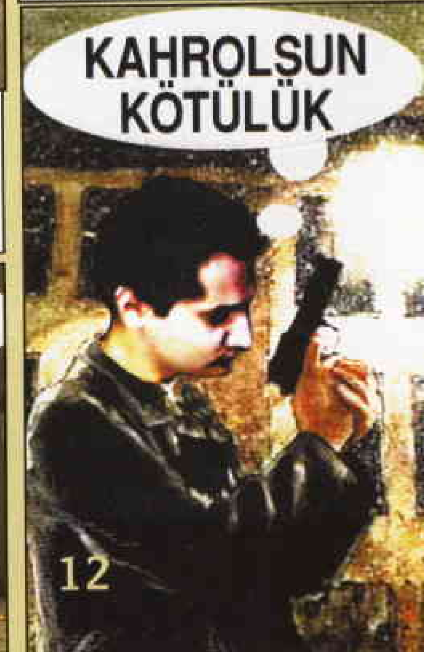
Ofisi bastığımda Kopya çetesinin korkak lideri Ronaldo'nun korkudan ofisi terk etmiş olduklarını anladım ancak kaçmış olması kurtulmuş olması anlamına gelmiyordu. Dünyanın diğer ucunda dahi olsam, onu cezasız bırakmak niyetinde değildim. Sonu her saniye daha da yaklaşıyordu... Tik tak, tik tak, tik tak, tik tak...



Etraftaki bilgi kaynaklarımı biraz dürtükleyince Ronaldo'nun yeri hakkında bilgi almayı başardırım. Herkes aynı yeri işaret ediyordu. Ronaldo'nun son defans kalesi, Oklohoma! Dediklerine göre orada bir federal polisler ordusunu bile saf dışı bırakacak kadar silah ve donanım varmış.



Acıma ve bağışlama duygumu çoktan kaybetmiştim. Bir parça vicdanı olmayan; masum bir aileyi alevlerin arasına gömüp, paramparça eden ve üstelik en sevdiğimiz oyunları bozuk eksik, iğrenç bir şekilde kopyaladıktan sonra paramızı çalan bu şeytanı oklohomadaki karargahında bastım ve tek tek bütün adamlarını kestikten sonra kollarını bağlayıp patlayıcıların yanına oturttum. Sonra kapının dışına çıkıp tek bir el ateş ettim. Hakettikleri cezayı bulmuş sayılmazdı ama artık hayatımda daha önemli bir amaç vardı. Tüm korsan oyun tacirlerini çökertmeliydim.



Evet, yazmak benim hayatımdı ama son yaşadıklarım ve kaybettiklerimden sonra kendimi içinden çıkılamaz bir durumda bulmuştum. Artık hem kendi hayatım hem de adalet için savaşmak zorundaydım. Ve üç kuruşluk menfaatleri için hayatımı benden çalanları asla unutmamıştım. Beynine kurşun sıktığım her tetikçinin gözlerinde o hainlerin gözlerini görüyor, merhamet dileyen yaralıların kollarını uziyle vücutlarından ayırırken aslında üç hayalete ateş ediyordum.
Evet, üzgünüm, ama artık ben de bir kötüydüm...

Ailemin intikamını almak için birkaç baskın daha yaptıktan sonra, korsan oyun mafyasının açık hedefi haline gelmiştim. Level editörlerinin dış gezilerde, imza günlerinde falan güvenliğini sağlamakla görevli güvenlik departmanının uluslararası şefi Kenobi Jumiçu ile yaptığım konuşma neticesinde, hayatımı değiştirecek bir karar almak zorunda kaldım...



POSTA KUTUSU



Kasımpaşa, Level HQ, Saat 23:30 suları.

Gölgelerin arasından süzülerek ilerleyen bir adam. Sessizliğin yanlarak yol verdiğini düşündürecek kadar sessiz, bazen gölgelerin arasına sinerek, bazen yerden sürünerek hedefine doğru ilerliyor. Ulaşması gereken yere 100 metre kala, bir makina monotonluğu ama aynı zamanda kusursuzluğu içinde çalışan zekası ile hesaplamalara başlıyor...

Girmesi gereken yer, 5 katlı bir binanın 3. katında bulunan bir derginin merkezi. Eğer doğru hatırlıyorsa, içeriye girene kadar geçmesi gereken güvenlik önlemleri, herhangi bir hırsızı içeriye daha adımını atar atmaz kuşbaşına çevirecek kadar sıkı. Ama, onu değil, O'nu değil...



Her zaman olduğu gibi uyuklayan bekçiyi pas geçip, binanın bahçesine atlar. Yere düştüğü anda ayaklarından çıkan ses, bir kedinin uyurken çıkardığı ses kadar hafif olsa da binanın yılmaz koruyucuları çifte kangallar Cano ile Zeyno tarafından duyulmuştur. İki azgın köpek, arka bahçeden hızla depara kalkmışken, hazırlıklı adam sırt çantasındaki eti bir eline, uyku ilacını bir eline alır ve bekler, bekler, bekler... Köpekler binanın ön bahçesine girdikleri anda O'nu görürler. Ama, üzerine atlayıp boynunda ne kadar et, kas, damar ve tendon varsa koparacakları yerde, gözlerindeki sevgi ve şaşkınlık ifadesi ile oldukları yerde kalıverirler...

"Aferim kızlarım, aferim. Demek beni diğerleri gibi unutmadınız. Alın bakalım ödülünüzü, şimdi uslu uslu burada bekleyin, yukarıdaki adilerin ödülünü vermeye gidiyorum."

Çantasından çıkardığı eti kangallara atarken, uyku ilacını onu hak eden birisinin üzerinde kullanmak için çantasına sallar.

Çantasından çıkardığı maymuncukla ön kapıyı açar. Anında binanın genelini koruyan güvenlik sistemine bağlı kameranın üzerindeki kırmızı ışığın sessizce yanıp sönmeye başladığını fark eder ve kendi kendine küfreder.



Köpekler bir an için duygusallaşmasına, anılara dalmasına yol açmıştır ve biraz daha geç kalırsa bu hatasını pahalıya ödeyecektir. Cebinden çıkardığı bir elektronik karıştırıcıyı, kameranın tam altına tutturur. Ve zamanı 23:36'ya ayarlar, yani kapıyı açmadan iki dakika öncesine. Kesik teli ise çok daha basit bir yöntemle tutturur. Hazır açmışken sigara paketinden bir tane sigara yakar. Asansörün kapısını açıp kablolardan üçüncü kata tırmanırken, bir işgüzarın asansörü aşağıya çağırmaması için dua eder.

Üçüncü kata ulaşmıştır artık, hedefine öylesine yakın olmak, içinde soğuk bir ürpertiye yol açar. Öyle ya, üstlerinin bu operasyondan haberi yoktur ama kendi vicdani değerlerine göre birazdan yapacakları, herhangi bir görev kadar vatana ve millete faydalı olacaktır. Kapının önüne geldiğinde durur.

"Retina ve parmak izi taraması için lütfen yaklaşın"

Bıyık altından güler. Bu koruma sistemini kendisi geliştirmiş, nice hırsızlar, nice rakip dergi ajanları, nice geç kalmış pizzacı çocuklar bu sisteme takılıp 50.000 voltluk acıyı benliklerinde hissetmiştir. Bunlar, gözünü retina tarayıcıya, elini de pad'in üzerine koyarken aklından geçer.

"Teşekkürler efendim. İçeri girebilirsiniz."

Level'in kapısı elektronik bir sesin ardından açılır. Ama içeriye önce bir gaz bombası girer, yuvarlanarak. 15 saniye içinde, zaten uyumakta olan derginin içini uyku gazı kaplamıştır. İçerinin tamamen güvenli olduğundan emin olan adam, Level odasına doğru emin adımlarla ilerler. İçeride bilgisayarının üzerine kapaklanmış Tuğbek ve iki sandalyeyi birleştirip her nasılsa üzerine yatmayı başarmış Cem'in uyuyan bedenleriyle karşılaşır ve az önce attığı gaz bombasına yanar. Bu herifler en azından iki gündür buradadır ve zaten top atsa uyanmayacaklardır.

Cem'in bilgisayarına ulaşan adam, sanki kendi bilgisayarıymış gibi bütün şifreleri tıkır tıkır geçerek Level'in gizli dosyalarına ulaşır. Kısa bir araştırmadan sonra, bu gecenin amacına ulaşır.

"Mektuplar!" der kendi kendine, "En sonunda yine benimsiniz. Aylardır bir Maddog, bir Cem, bir Serpil derken, derginin ortam çocuğuna döndü Okuyucu Mektupları be, kişiliği silindi," diye düşünür, seslice. (Oysa Cem aylardır Mektuplara hiç cevap vermemiştir. Sadece Maddog ve Serpil yazmıştır, ama gölge kahraman uzaklardan durumu yeterince ilgiyle izleyemektedir-Cem) Cem ve Tuğbek'e bakarak bağırır, "Ben giderken size ne dedim, dönene kadar yokluğum belli olmasın demedim mi? Ama siz ne yaptınız, okuyucularımızın mektuplarına üvey evlat muamelesi... Yuh be, yazıklar olsun size, Kasım ayında görüşecez esas olarak sizinle, ama duuur, önce şu mektupları Cem'in ağzından bir cevaplayayım da görün bakalım el mi yaman bey mi yaman!" Bu ağır sözlerin üzerine Tuğbek test sistemine daha bir sıkı sarılır, Cem orasını burasını kaşır. Pes eden esrarengiz adam ise operasyona başlar.

Sayın Cem Şancı

Ben derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum. Yayın kalitenizin yükselmesinden dolayı tebrik ederim. Bazı sorularım ve eleştirilerim olacak. Bunların cevaplarını en kısa sürede mail adresime gönderirseniz sevinirim.

1- Sudden Strike ülkemize ne zaman gelicek? Star Trek Elite Force da ne zaman gelicek?

2- Omikron'un acilen tam çözümü lazım. Ayrıca mümkünse vereceğiniz oyunların bir listesini yazabilir misiniz?

3- Commandos'u veya Red Alert'i vermeniz mümkün mü?

4- Sibel'e söyler misiniz köşesinde daha anlaşılır yazılar yazsın?

5- Köşelerinizdeki güzel resimleri nereden buluyorsunuz?

Şimdi eleştiri zamanı:

Temmuz sayınızda, Ağustos ayındaki tanıtımlarınızın arasında Starship Tropeers diye bir oyun vardı ama bu Ağustos sayınızda yoktu. Aynı şekilde Haziran ayında Temmuz'da vericez dediğiniz Hexplore adlı oyun

yerine Kknd 2 isimli oyun vardı. Bunlarla alakalı herhangi bir açıklama da yoktu. Bir daha olmasın tamam mı?

Yayın hayatınızda başarılar.
Mehmet Ünlüer/Bursa

LEVEL [Sayın Cem'iniz şu anda cevap vermekten aciz, nihohhaha!]

Ehm, çok teşekkür ederim hepimizin adına. Zaten ne yapıyorsak sizler için yapıyoruz cinsi bir muhabbete girmek istemiyorum, benim istediğim bu ay veya gelecek ay vereceğimiz anketi doldurup göndermeniz. Böylece daha iyi yönde gelişmelerle karşınıza çıkabiliriz. [Tam olarak Cem'in üslubuna benzemedi, arada kızlara bir iki gönderme yapmam lazım, son anda berbat etmeyelim operasyonu.] (Oha! Hiç benzemedi olum. Ben olsam cevaba şöyle başlardım: Yorgun bir bedenin, okumayı red eden gözlerin, uyumak için sahibine yalvaran bir beyinin isyan ettiği bir durumda okumaya çalıştığınız mektupları bitirmek için sizi zorlayacak tek şey sadık okuyucularınızın yazdığı içten cümlelerle donanmış mektuplardır. Teşekkür ederiz-Cem)

1- Sudden Strike'ın demosu ortama düştükten sonra, oyundan pek fazla bir haber çıkmadı. Ama senin için yaptığım araştırmaya göre (bu yalan da pek sevilir dergi editörleri arasında...) yılbaşında çıkacağını öğrenmiş bulunuyorum. Elite Force ise ondan kelli. [Oooh, karizma sıfır, ehe!]

2- Omikron mu? Tabii canım hemen, ama duuur, sen İngilizce bilmiyorsundur şimdi, bendeki çözüm İngilizce, sen bekle ben 34 sayfayı çevirip gönderiyorum hemen. Vereceğimiz oyunların bir listesini veremiyoruz çünkü firmalarla sıcağı sıcağına anlaşmaya çalışıyoruz ki sizlere mümkün olan en yeni oyunları verebilelim. Bir önceki cümlede anahtar kelimeler "mümkün olan" idi, yani bunu okuyup da üzerimize "Neden Diablo 2'yi vermiyonguz?" diye atlayanları itina ve kasatura ile kes... Eee, şey yani. [ne yapıyorum ben yaa?]. Bu arada, hala bekliyorsun değil mi?

3- Maalesef, sipariş usulü çalışmıyoruz.

4- Tabii hemen söyliyeyim de, Sibel kim? Can mı? Ben yokken onu da dergiye aldılarsa hiç şaşırmam. (Adamım, ben mi alıyorum bunları dergiye, ne iftira atıyosun ki, gece yarısı bir operasyon yaparım sana, sonra haber bültenlerinde çıkarız.)

5- Nasıl, güzel çıkmışım ama değil mi? Eee ne de olsa kainatın en zeki, en sportmen, en karizmatik, en mükemmel, en zeki (ay bunu söylemiştim), en alışılmadık yaratığı benim, yani Cem Şancı. Ayrıca yazarım ben, üç tane romanım var (dördüncüsü hazır-Cem), milyonlar satıyor (abartmışssın-Cem), ama başka bir boyutta (Ülkemiz sınırları için-



de-Cem). [Bu cümlenin Cem'in elinden çıkmadığı hayatta anlaşılmaz, ne de olsa kendi yazdıkları da bundan aşağı kalmıyor.] (İhanetin, hainliğin, çekememezliğin böylesi ne görüldü ne duyuldu. Ayrıca burada beni değil ismi lazım olmayan bir bayan arkadaşımızı tasvir etmişsin-Cem)

Eee, yoksa sen sayfalardaki artwork'lerden mi bahsediyorsun yoksa? Onları da sağdan soldan buluyoruz işte

Selam Tüm Level Çalışanları,

Sizler aylardır (hatta yıllardır) kopya oyunların neden zararlı olduğunu, neden orijinal oyunlara yönelmemiz gerektiğini anlatıp duruyorsunuz. Fakat bizler hala korsan kopyalar alıyoruz. Bunun bizim korsan oyun satıcılarını özenle beslememizden ve alım gücümüzün düşüklüğünden kaynaklandığı kesin, fakat lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla kurulmuş Business Software Alliance Türkiye de (BSA) bu konuda hiçbir önlem almıyor, (aslında önlem alıyor fakat yapılan hiç bir şey yok). Bir aralar 15 Ekim'e (tarih yanlış olabilir) kadar süre tanıdıklarını ve bu zamana kadar herkesin lisanssız yazılımlarını bırakmasını ilanlarla iletmişlerdi, fakat bundan sonra ne birinin yazılım korsanlığından yakalanıp içeri atıldığını, ne de başka ilanlarını gördüm. Hem de Türkiye'de bu işler oldukça ortalıkta yapıldığı halde! Mesela geçenlerde bir gazete (Yeni Binyıl) kupon karşılığında 5 adet korsan oyun CD'si veriyordu. Türkiye Cumhuriyeti Adaleti'ni bir kenara bırakalım böyle sırf korsan yazılımları engellemek üzere kurulmuş kuruluşların da bu konuda sessiz kalmasına ne diyorsunuz? Sizce Türkiye'de korsan yazılımlara karşı yeterince ciddi bir mücadele veriliyor mu? Yoksa bizim mi bunlardan haberimiz olmuyor? Bu konunun tekrar tartışılması için bu mektubu yazdım. Önceki kopya yazılımlarla ilgili makalenizin üzerinden bir sene geçti fakat bu sürede ne kadar gelişme oldu?

Dikkate almanız dileğiyle.
Yiğitcan "NOmadHERO" Aksarı

LEVEL Bir senede kaydedilen gelişmeyi ben sana hemen anlatayım: "Bükemediğin eli öpeceksin" mantığına bürünenler, kopya oyunların üzerine bandrol yapıştırarak yasal gibi yaptılar.

Böylece ne oldu, bilgisayarcıların raflarında bulunan kopyalar 500 bin lira daha pahalıya satılmaya başlandı, buna tepki olarak da ortaya bandrolsüz, naylon poşet içinde ve 500 bin lira daha ucuz, daha da aşağılık kopyalar satan seyyar satıcılar türedi. İşte emeğe saygı!

Biz mi bu konuda ne yapıyoruz? Her fırsatta, artık dilimizde biten tüyleri süpürge edercesine "iş işten geçmeden orijinale destek verin, yoksa kimselerin bir şey yiyecekleri yok!" diyerek sizleri doğruya motive etmeye çalışıyoruz. Odyssey Entertainment gibi firmalar bütün sınırları zorlayıp 7 milyon gibi düşük rakamlara orijinal oyun satarken, hala 3 CD'lik ama kopya oyunlara 6.5 milyon verebilen kullanıcıyı bilinçlendirmeye çalışıyoruz. Çünkü ümidi kestik, çünkü iş başa düştü.

Sevgili Cem

Şey diicem Temmuz LEVEL'inda kadın düşmanlığı konusunda bir yazı yazmışsınız. Sayfanın altındaki resim dikkatimi çekti. Önceki mail'lerimizi bir kenara bırakalım. Çok fazla yüklendik sana. Neyse işte o resimde Serpil abla hepinizin yanında gayet sempatik, hayatından memnun gözüküyordu. Bu da kadın düşmanı olmadığınızı gösterir. Eğer olsaydınız, Serpil abla orada o kadar mutlu durmazdı, hatta çoktan gitmiş bile olurdu. Yani tek "kadın" yazarınız o gerçekten de (Duygu'yu saymazsak) ve gayet hayatından memnun gözüküyor, ayrıca"LEVEL'in böyle bir sorunu yok, Cem'in böyle bir sorunu var" demiş ama bence senin de böyle bir sorunun yok. Tamam yazılarında eleştiren taraflar var, ama bu kadın düşmanı olduğunu göstermez. Çünkü eğer öyle olsaydın, Serpil ablaya yazı yazdırmazdın. Yani kısaca toparlayabilirsem sen kadın düşmanı değilsin. Kimse degil. Bak Gökhan abim doğru söylemiş. Gerçekten de herkes derginizi kadın düşmanı sanıyor, özellikle Ayça Buket'in yazdıklarından sonra. Ama bence değilsiniz. Son olarak kadın düşmanı değilsiniz. Serpil ablanın mail adresini verir misin? Saygılar,hörmetler...

LEVEL Yine bir isimsiz?!

Kim demiş kadın düşmanıyız diye? Cem mi, ay yani, ben mi demişim?! Allah Allah, kendilerinde görüp de hatalı olduklarını bir türlü kabul etme olgunluğuna ulaşamadıkları bazı yönlerini hafif hafif eleştirdim, o kadar. Üstelik, yeri geldiğinde bir çok "olgun" bayan okuyucumuzdan da ne kadar haklı olduğumu belirten mailler aldım, almadım değil hani. Ama üslubumu sevmeyenler, ağır bulanlar olmuş olabilir. Bunu da anlayışla karşılıyorum, ne de olsa ben kim, üslup kim [abartmamalıyım, abartmamalıyım, abar...]

Selam Cem nasılsın?

Sen canavar gibisindir. Şu anda çok büyük bir üzüntü içerisindeyim. Büyütüp beslediğim 5 level Barbarian'ım öldü. Hem de ben Save yapmadan. Bir buçuk saat uğraşıp yetiştirdiğim Barbarian'ım ateşli ok atan bir hergele yüzünden hakkı rahmetine kavuştu. O kırmızı şurubu içebilseydim cücüğünü dürücektim o hergelenin ama çevrem çok kalabalıktı. Nasıl bir oturuşta tekrar oraya gelicem bi daha. Ben çok üşengeçim ama Barbarian'ın kanı yerde kalmamalı. RPG'nin neden bu kadar bağladığını anlayamadım. Daha önce birçok oyun türünü denedim ama hiç biri bu kadar beni bağlamadı. Ama ilk defa bir RPG oynadım ve ilk defa bir oyun için bu kadar duygulandım. Oyunlar aslında şiddet içermez onlar eğlenceyi öğretirler. Neyse seni de çok sıktım Cem abi sorularıma geçmek istiyorum.

1- MDK 2'nin tam çözümünü verir misiniz?

2- Neden hem biz chat'den nefret eden bir topluluğuz deyip hem de EDİTÖR'DEN köşesine chat'le ilgili bir yazı mı yazdın?

3- Freespace'de 20. görevde benim komutan, "düşman gelecek," diyor ama 10-15 dakika bekliyorum tık yok ne yapmam lazım?

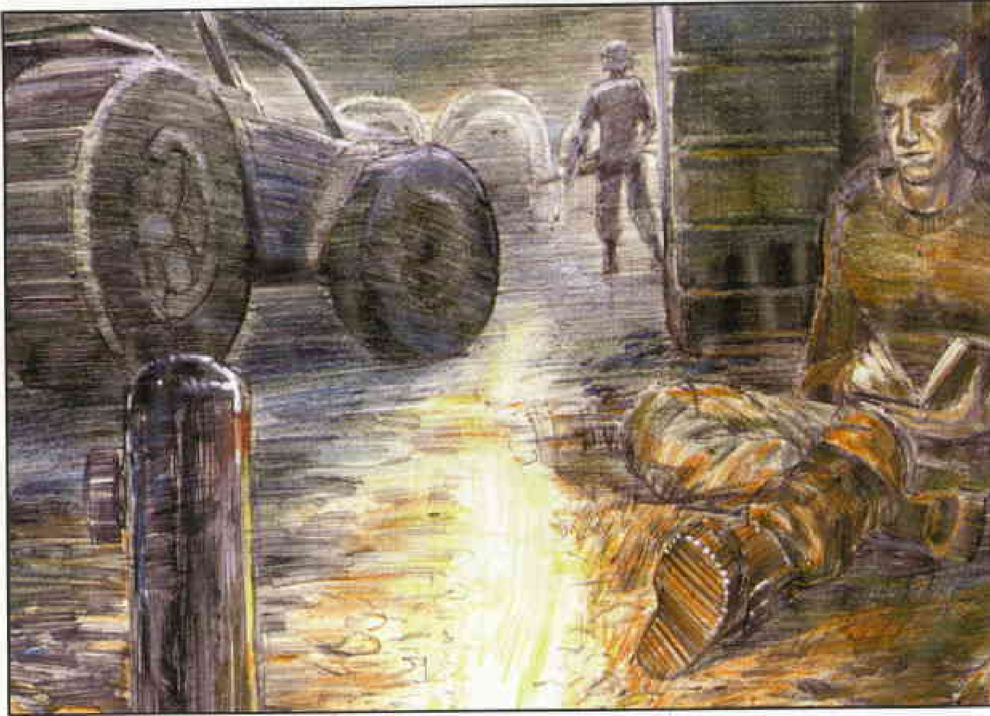
4-Oyun mahkemesini güzel akıl etmişsiniz, dergiye yakışmış.

5- Okur mektupları köşesine neden o kadar büyük resimler koyuyorsunuz? O resimleri daha küçük yapsanız en az 5 kişi daha sevinir.

Ben şimdi size yağlama yıkama yapmadım. Çünkü hem sizi denemek istedim hem de çok yağlayan arkadaşlarımıza yağlama olmadan da mektuplarının yayınlanabileceğini göstermek istedim.

LEVEL Bunun da isimsiz olması kesin Cem'in günahı !?!

Bana ne güzelim senin barbarından, medeniyetinden? Depremden bu yana bir yılı aştık, burnumuzun dibinde hala insanlar sefalet içinde, bir yıl önce pişkin pişkin kendilerine söz verilen



başlarını sokacak eve sahip olmak için bekleşip duruyorlar. Sen 1.5 saatte geliştirdiğin sanal kahramanını zahmet edip bıraktığın yerden kurtarmaya üşeniyormuşsun, bana mı gam, derde mi revan güzelim, ha?! Bu arada Diablo'ya RPG, FRP, CRPG veya herhangi bir şekilde Role Playing benzetmesi yapanlar tarafımdan itinayla lanetlenecektir. Düşünme ve "Role Play" adına tek yaptığınızın oraya buraya tıklayıp, her saat başında da "hangi stat'ımı güçlendirsem, hangi skill'i alsam" diye düşünmek olan bir oyuna Role Playing diyemezsiniz, diyemeyiz. (Yanlış anlaşılmasın, Diablo 2 kötü bir oyun demek istemiyorum, sadece RPG veya benzeri bir oyun değil o kadar!)

1- Ahahahaa, tam üstüne bastın! [neyin?!]

2- Bundan böyle size her ay bir sayfalık anket. Konusu da " Bu ay YIM Editör'den köşesine ne yazsın?!" olsun, tamam mı? Değil tabii ki. Hey Allahım, sayıyla üretiyorlar sizi herhalde. (Chattan nefret ediyorum diyen ben değildim 1. Editörden yazısında Chatı övmedim, durum değerlendirmesi yaptım 2.-Cem)

3- Demek 10-15 dakika bekliyorsun, tık yok? Hmm, yazık. Neyse, bekle biraz daha, olur herhalde. Bu arada, bütün Primary ve Secondary görevleri yapıyorsundur umarım?!

4- Güzele ne yakışmaz diycem, adımız narsiste çıkacak...

5- [Ah ulan Cem, ben sana ne diyem, şu okura ne meram anlatam bilmiyorum ki. Okur mektubu köşesini siz zaten dağıtmışsınız, benim operasyonun bir önemi kalmamış ki. Şimdi okuyucuya grafik, sayfa dizaynı ve doyurucu içerik konusunda bir ders verirdim ama, önce bu dersi sana vermem gerekiyor sanırım, Kasım ayında...] (Gelince neden olduğunu anlarsın. Sen de büyük resim kullanmak zorunda kalacaksın. Bu lafımı sakın unutma-Cem)

Sayın Level çalışanları,

Sorabilir miyim acaba siteniz neden kapalı? Neredeyse 3 hafta oluyor...

Evet benim donanım ile ilgili bir sorunum var, ben yaklaşık 3 hafta önce bir D@tron modem kartı aldım.

Bilgisayara taktım. İnterneti de yükledim. Fakat bir siteye girmeye çalıştığımda hattan düşüyor. Bunun nedeni ne olabilir? Servisini aradım, bana "ekran kartının yeni sürücülerini yükleyin" dediler. Yükledim. Fakat bir değişme olmadı, daha sonra CDRom simgesi bilgisayarımda görükmedi ve CDRom donanım profilinde de görükmüyordu.

Ve sonra internet düzeldi. Bunun nedeni CDRom olabilir mi?

Sinan abiye de askerlikte başarılar...

Cem IcQ'nu yükselt...

Serpil ablaya sabır...

Diablo'yla fazla oynamayın cinnet geçirebilirsiniz.

Son olarak, derginizde bir de site bölümü oluşturulsa, bazı sitelerin tanıtımı yapılsa güzel olur.

Hoşçakalın.

Süleyman Aydın



LEVEL Bak şimdi. Sana söyleyecek bir çift sözüm var. Biiir, donanım soruları için dağ gibi Tuğbek'e göndermen alacağın cevapların sağlığı açısından daha doyurucu olacaktır. Kulağına küpe olsun. İkiii, CDRom görükmediği zaman modeminin görükmesi, bariz bir çakışmanın habercisidir. Amaaa... Üüüüç, sen zaten problemi çözmüşsün gibi gözüküyor. Ve Dööört, "Gözüküyor" diyemeyip, mütemadiyen "Görükü̈yor" diyen bir arkadaşım vardı, bir ay önce gitti, ona buradan selam ediyorum. (Kemal, bu sanaydı hocam. Her neredeysen, iyi ol)

Askerlik görevini yerine getirenlere gönderdiğin selamlar, emin ol, yerine ulaştı bile ;) Sağol.

***

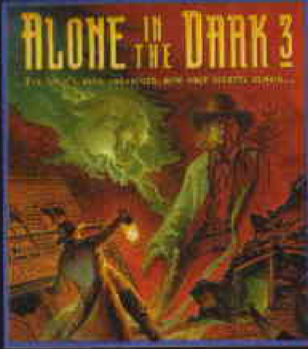
Operasyon bitmişti. Odanın penceresini aralayıp, aşağıya sarkıttığı ipten aşağıya kayarken, adamın aklından sadece iki şey geçiyordu. "Bu operasyonu da başarıyla bitirdim, ama esas görevim seksen gün sonra başladığında, işte o zaman göreceksiniz siz!" ve "Acaba sabah karavanada ne çıkacak?!"

-BLX-

Level Notu: Mektuplarınızı bekliyoruz. E-mail adreslerimizi künyede bulabileceğiniz gibi level@level.com.tr adresine de gönderebilirsiniz. Ama lütfen türkçe karakterler kullanın, çok şey mi istiyoruz yoksa!

TAM SÜRÜM OYUN

ALONE IN THE DARK 3



3D Aksiyon oyunlarının öncüsü Alone in The Dark serisinin sonuncusunda karizmatik ve centilmen kahramanımız paranormal dedektif Edward Carnaby'nin, yine korkunç bilmecelerle dolu bir olayı çözmesine yardımcı olacağız. Çok yakında dördüncüsü çıkacak olan serinin üçüncü oyununu oynamanız dördüncü bölümü anlayabilmeniz için de yararlı olacaktır. Ama şu konuda herkesin hemfikir olacağını sanıyoruz: En korkunç canavarlar karşısında dahi bir kerecik bile gözünü kırpmayan korkusuz ve profesyonel paranormal dedektif Edward kadar centilmen ve karizmatik başka bir kahraman görmedi şu oyun dünyası.

Ses ve görsel efektleri ile çıktığı dönemde büyük sansanyon yaratan oyunun arka planları profesyonel ressamların tamamen el çizimi resimlerinden oluşuyor ev oyuncuya gerçek bir çizgi filmin içindeymiş hissini yaşatıyor. Bu deneyimi kaçırmak istemeyeceksiniz. İyi bir oyuncunun arşivinde mutlaka bulunması gereken Alone In The Dark 3 CD'sini önümüdeki ay derginin içinde bulabilirsiniz. Bu ay Fallout II'yi bitirmek için acele edin.

SÜRPRİZ SÜRPRİZ SÜRPRİZ

Bayılıyoruz sürpriz yapmaya. Aylardır sakladık, sustuk, gelen bütün eleştirileri içimize attık, sineye çektik ama artık haykırma vakti. Ekim'de Level iki dergi olarak geliyor. Level'in içindeki Playstation sayfalarını, Level'in sayfa sayısını azaltmadan çıkartıyoruz ve 24 sayfalık ayrı bir dergi olarak hazırlıyoruz. Artık Level ile birlikte Avrupa'nın en sevilen Playstation dergilerinden Play the Playstation'a bedava sahip olacaksınız. Hem de Level'in sevdiğiniz tarzı ile. Artık hem PC okurlarımız hem de Playstation okurlarımız için daha fazla yerimiz var.

play

THE PLAYSTATION

İnceleme:

Homeworld Cataclysm
The Sims: Living Large
Star Trek: New Worlds
Star Trek: Elite Force
Sydney 2000
Crimson Skies

TAM ÇÖZÜMLER

Deus Ex

Icewind Dale

Fallout II

MDK 2